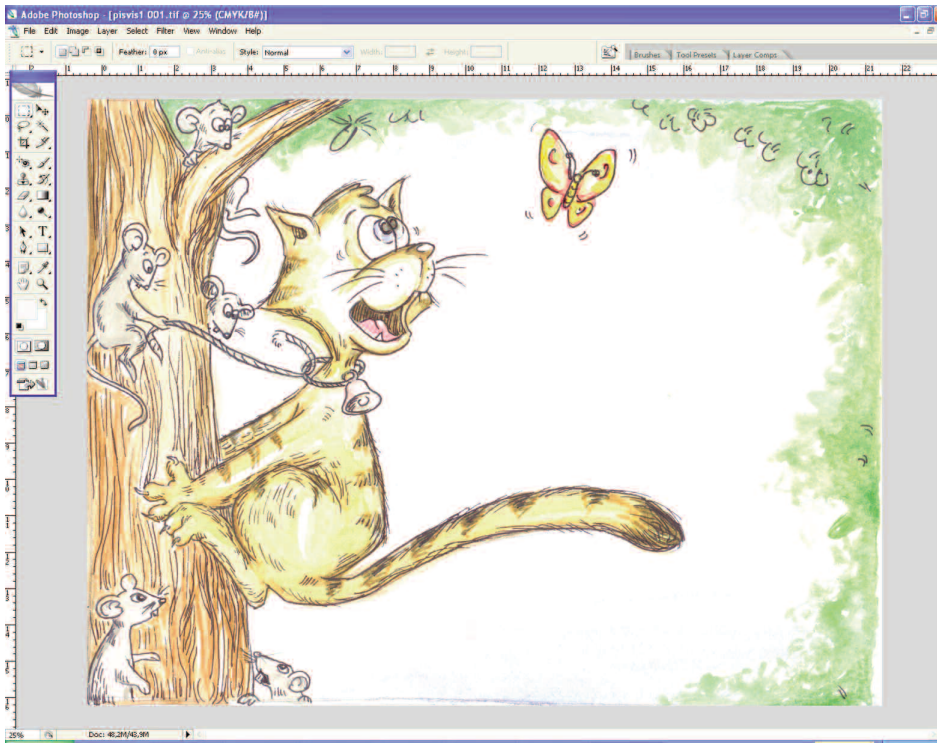
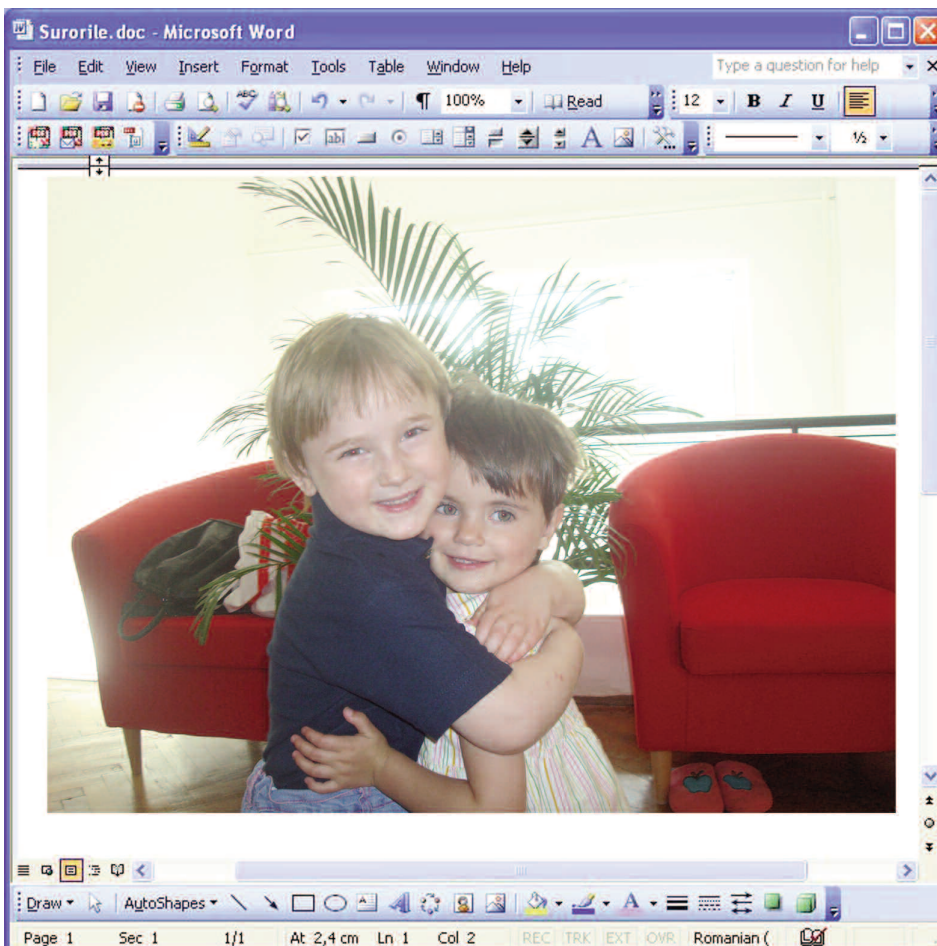
Vasile Poenaru

CALCULATORUL
PRIETENUL NOSTRU

PRIMII PAȘI ÎN INFORMATICĂ

ePublishers


Adobe Photoshop - [pisvis1 001.tif @ 25% (CMYK/8#)]
File Edit Image Layer Select Filter View Window Help


Surorile.doc - Microsoft Word
File Edit View Insert Format Tools Table Window Help
Type a question for help
100%
Read
12
Draw
AutoShapes
Page 1 Sec 1 1/1 At 2,4 cm Ln 1 Col 2
REC TRK EXT OVR Romanian (

Colecția CUNOŞTINȚE PRACTICE

Vasile Poenaru

CALCULATORUL
PRIETENUL NOSTRU

PRIMII PAŞI ÎN INFORMATICĂ

ePublishers

Pentru Isabella,
Sophia,
Luca
şi Annie

Coperta: Vasile Poenaru

Primele două ediții din această lucrare au apărut tipărite pe hârtie.
Aceasta este prima ediție electronică a lucrării.

© 2011 ePublishers, WWW.EPUBLISHERS.INFO SRL
Toate drepturile rezervate.
E-mail: **info@epublishers.info**

ISBN 978-606-92728-8-6

Made in Romania

ePublishers
www.epublishers.info
Home
eBooks
Contact Us
eBooks for Children and Grown-Ups
We publish and/or distribute eBooks for children and parents alike.
Our eBooks are currently in Romanian. However we are preparing quite a few in other languages, such as English, Spanish, German, and French. We are planning to launch books in those languages in early spring next year.
Please have a look at the following titles. If you can read Romanian, or want to see what Romanian texts look like, do download the sample versions of:
CEI ȘAPTE ANI DE ACASĂ
ARE RAȚA DOI BOBOCI
EU TE-AM FĂCUT EU TE OMOR
BASMELE ROMÂNILOR
PISICA DIN VIS
Povestea lui Moș Crăciun
BRĂȚARA DE AUR
CARTEA HERBARIILOR ȘCOLARE
Vine, vine Moș Crăciun!

Câteva precizări

Această carte se adresează atât copiilor, cât şi adulților. Totodată, ea se adresează atât celor care nu au lucrat niciodată la calculator, cât şi celor care sunt cât de cât familiarizați cu computerul.

Reţine:

• Nu este obligatoriu să parcurgi capitolele în ordinea în care apar ele în carte. Consultă cuprinsul, frunzăreşte cartea şi citeşte în ce ordine doreşti.

De exemplu, poți citi mai întâi subcapitolele:

- ➢ Ce este calculatorul
- ➢ Din ce este alcătuit calculatorul
- ➢ Cum intră datele în calculator
- ➢ Tastatura
- ➢ Mouse-ul
- ➢ Monitorul
- ➢ Cum funcționează calculatorul
- ➢ Tipurile de componente soft
- ➢ Ce este un fişier
- ➢ Să deschidem Word-ul
- ➢ Ce este Internetul
- ➢ Cum te conectezi la Internet

Doi „şoricei"... pe o perniță (engl. mouse-pad = *perniță pentru* mouse*)*

Apoi, pe măsură ce asimilezi cunoştințe, poți să citeşti subcapitolele care la început probabil ți se par mai grele.

• Citeşte cartea stând în fața calculatorului şi lucrând efectiv cu acesta.

• Dacă nu te interesează pronunția englezească a cuvintelor, treci peste ea.

• Dacă nu înțelegi ceva, treci peste pasajul respectiv şi mergi mai departe. Vei vedea că, lucrând, vei înțelege tot mai mult.

Succes!

Simbolurile Alfabetului Fonetic Internațional folosite în cartea de față

/ʌ/ – asemănător cu „a“ din limba română, ca în cuvântul „cap“, dar mai scurt.

/ə/ – asemănător cu „ă“ din limba română, ca în cuvântul „masă“, dar mai scurt.

/æ/ – un sunet intermediar între „a“ şi „e“ care nu apare în limba română; se obține deschizând gura pentru „a“ şi pronunțând sunetul „e“.

/ɔ/ – un sunet scurt, necunoscut în limba română; se pronunță cu gura deschisă şi mai în fundul gurii, ca un sunet intermediar între „o“ şi „a“; se obține deschizând gura pentru „a“ şi pronunțând sunetul „o“.

/j/ – asemănător cu „i“ semivocalic din limba română, cel aflat la inițiala cuvântului „iunie“.

/w/ – asemănător cu „u“ semivocalic din limba română, ca „u“ din „uite“.

/ʒ/ – identic cu „j“ românesc ca în „joc“, „ajutor“.

/dʒ/ – asemănător cu „gi“ din „gingie“ sau „ge“ din „geam“.

/tʃ/ – se aseamănă cu „ci“ sau „ce“ din „cine“, „cinci“, „ceață“. Se pronunță cu o uşoară aspirație.

/ʃ/ – identic cu „ş“ din limba română.

/θ/ – se aseamănă cu un „s“ din limba română, articulat însă cu vârful limbii între dinți.

/ð/ – este perechea sonoră a lui /θ/; se aseamănă cu un „z“ din limba română, pronunțat însă cu vârful limbii între dinți.

/ŋ/ – poate fi considerat asemănător lui „n“ din limba română în cuvintele în care este urmat de „c“ sau de „g“: „bancă“.

/ː/ arată că vocala după care apare se pronunță prelungit. Vocalele lungi se pronunță cu gura mai închisă dacât vocalele scurte. /ɑː/ este „a“ lung, /əː/ este „ă“ lung etc.

/i/ se pronunță aproximativ ca i din cuvântul „aspri“. /iː/ este i lung.

/ɪ/ şi /ʊ/ sunt respectiv un „i“ scurt şi un „u“ scurt, pronunțați într-un mod mult mai relaxat decât în cazul lui „i“ sau „u“ din limba română.

Atenție:

/t/ şi /d/ se pronunță sprijinind vârful limbii de gingii, nu – ca în limba română – de dinți.

/r/ se pronunță ca un „r“ în articularea căruia vârful limbii nu atinge cerul gurii sau gingiile (nu vibrează).

După /p/, /t/, /k/ în anumite poziții apare o aspirație uşoară, notată cu /ʰ/: cat /kʰæt/ *(pisică)*. Aceasta nu se indică în carte.

Poți întâlni în transcrierea fonetică uneori formele accentuate, alteori formele neaccentuate ale unor cuvinte precum she /ʃiː/, /ʃi/ *(ea)*; he /hiː/, /hi/ *(el);* shall /ʃæl/, /ʃəl/ *(auxiliar pentru formarea viitorului)*; I am /ai æm/, /ai əm/, /aim/ *(eu sunt).*

/r/ mut de la sfârşitul unui cuvânt se pronunță dacă următorul cuvânt începe cu vocală.

Aceste litere specializate se folosesc în carte pentru redarea pronunției cuvintelor englezeşti de care ai nevoie când lucrezi la calculator. Dacă nu te interesează pronunția acestor cuvinte, sari peste ceea ce este cuprins între bare oblice.

Un ᵒ după o literă arată că pronunțarea acelei litere este opțională.

Exemplu: /meməᵒri/; unii vorbitori pronunță /meməri/, iar alții /memri/.

Un ʳ ne arată că unii vorbitori pronunță sunetul r în acel loc, iar alții îl omit.

Accentul este redat prin sublinierea vocalei accentuate. Unele cuvinte au două accente.

1. Ţi-e frică de calculator?

Ai lucrat pe un calculator PC vreodată? (**PC** /piː siː/ = **personal computer** /pəːrsnəl kəmpjuːtər/ *calculator personal*.)

Dacă da, ţi-a fost teamă de el? Acum te simţi mai relaxat?

Dacă abia acum începi să lucrezi, te simţi încordat şi eziţi să atingi tastatura sau *mouse*-ul?

Ei bine, nu te teme!

În primul rând, nu poţi să-l strici, decât dacă-l loveşti cu ciocanul, dacă torni apă peste el, dacă îl arunci de la etaj sau ceva asemănător. În cel mai rău caz, poţi să ştergi o parte din informaţia de pe el, dar, dacă respecţi indicaţiile instructorului sau dacă citeşti cu atenţie această carte, nu vei ajunge în situaţia asta. Chiar şi în cazul în care pierzi informaţii din calculator, sunt şanse să le recuperezi – iar în ultimă instanţă vor trebui reinstalate programele.

Configuraţia minimală a unui PC *(calculator personal): unitate de bază, monitor, tastatură,* mouse

În al doilea rând, să nu crezi că îţi va face el ţie vreun rău. Nu te va răni şi nu te va pune în vreo situaţie dificilă, cum ar fi, într-o situaţie de inferioritate. (Mulţi oameni se tem să nu se arate mai puţin deştepţi decât calculatorul.) El nu este mai inteligent decât tine. De fapt, nu este inteligent deloc. Dacă nu ar fi *utilizatorul,* deci, dacă nu ai fi tu să-l foloseşti, ar sta într-un colţ ca o mobilă inutilă şi nu tocmai arătoasă. Numai tu poţi să-i dai viaţă, strălucire şi frumuseţe, numai tu îl poţi face să prelucreze inteligent informaţiile cu care îl hrăneşti, astfel încât să te ajute în ceea ce faci.

În al treilea rând, ai încredere în miile şi zecile de mii de oameni care au lucrat zeci de ani pentru ca acest instrument să devină „prietenul“ tău. Calculatorul pe care îl foloseşti tu este *prie-*

tenos cu utilizatorul său (engl. **user-friendly** /juːzəʳ frendli/) pentru că aşa a fost proiectat să fie. Cele mai multe dintre comenzile pe care poţi să i le dai sunt uşor de localizat şi de lansat. Cu două-trei apăsări pe butonul *mouse*-ului (sau folosind câteva taste), poţi să trimiţi un document de sute de pagini la o imprimantă sau poţi să te conectezi la Internet şi să primeşti informaţii preţioase din toate colţurile lumii.

Deviza celor care creează programele pentru ca tu să le rulezi pe calculatorul tău este „simplitate, simplitate, simplitate“. Se spune că programatorii americani ţin pe birou o foaie cu literele **KISS**, prescurtare de la „**Keep it simple, stupid!** /kiːp ɪt sɪmpl stjuːpɪd/ – *Păstrează treaba simplă, prostuţule!*“

Nu uita: şi tu poţi să urmezi această regulă. În tot ce faci, păstrează simplitatea ca regulă de bază. Fă-te uşor de înţeles şi de calculator, şi de ceilalţi.

Ciberfobia

Când teama de calculator ia forme exagerate, ea devine un fel de boală, numită *ciberfobie* (engl. **cyberphobia** /saɪbəfəʊbiə/). În nici un caz nu trebuie să ajungem acolo, pentru că nu avem nici un motiv real. Poţi să lucrezi cu calculatorul, chiar dacă înţelegi numai aproximativ ce se petrece dincolo de ecranul monitorului.

Să ne învingem teama de la început.

Să ne apropiem cu încredere de calculator.

Să nu uităm nici o clipă că el este prietenul nostru.

Calculatorul este o unealtă în slujba scopurilor şi intereselor utilizatorului său. Aşa cum este stiloul cu care scrii.

Cunoştinţele sau descoperirile informaticii au dus la crearea şi perfecţionarea calculatorului (computerului). Iată de ce putem spune că, învăţând despre calculator (computer), facem primii paşi înspre domeniul mare şi fascinant al informaticii. Dar nu e nevoie să devii informatician pentru a lucra la calculator. Calculatorul este necesar în mai toate domeniile de activitate.

Calculator, computer sau ordinator?

Să lămurim o problemă de terminologie. În limba română, folosim *calculator*, *computer* şi *ordinator*.

Calculator este format pe teren românesc, din verbul *a calcula* plus sufixul *-tor* (după modelul *a munci – muncitor*, *a căuta – căutător)*. Este un termen *polisemantic* (adică are două sau mai multe sensuri), deoarece el denumeşte nu numai

• aparatul zis şi **PC** /pi: si:/– pe care îl vom studia în cartea de față, ci şi:

• calculatorul de buzunar sau de birou folosit numai pentru calcule matematice,

• o persoană specializată în calcule,

• un tabel cuprinzând rezultatele unor calcule, folosit pentru simplificarea operațiilor matematice.

Computer /kəmpju:tər/ *calculator* este împrumutat din engleză.

Ordinator este împrumutat din franceză (*fr. ordinateur*). Este mai rar întâlnit în conversație. (Am auzit de curând, în mod repetat şi cuvântul *ordenador,* proaspăt importat din Spania.)

Considerăm că termenul cel mai răspândit la noi este cel format pe teren românesc – *calculator* – şi de aceea îl folosim pe acesta.

La ce se folosesc calculatoarele

Calculatoarele se folosesc aproape peste tot!

Cu ajutorul calculatoarelor,

• magazinele țin socoteala produselor din stoc, emit documentele de mişcare a mărfurilor şi chitanțele produselor vândute, confirmă valabilitatea cardurilor bancare şi realizează plata prin card (fără folosirea sumelor în numerar), determină necesarul de produse de achiziționat pentru vânzare;

• băncile gestionează tranzacțiile financiare şi păstrează legăturile interbancare şi legăturile cu clienții;

• se coordonează zborurile avioanelor, se conduc avioanele (chiar şi când nu sunt puse pe pilot-automat), se urmăresc traseele trenurilor şi ale vapoarelor, se emit biletele de călătorie;

- oamenii trimit nave în cosmos şi adună informaţii despre planetele sistemului nostru solar, despre soare şi alte stele, despre asteroizi, comete, meteoriţi;
- se realizează, se supraveghează, se întreţin şi se controlează reţelele de telecomunicaţii din întreaga lume, inclusiv telecomunicaţiile prin satelit;
- meteorologii culeg şi interpretează datele necesare pentru realizarea buletinelor meteorologice;
- staţiile de urmărire şi cercetare a cutremurelor înregistrează şi interpretează date legate de mişcările seismice;
- posturile de televiziune realizează şi difuzează emisiunile lor;
- editurile şi tipografiile prelucrează manuscrisele, integrând textele şi imaginile pentru publicarea de cărţi, reviste, pliante etc.;
- studiourile cinematografice montează şi îmbunătăţesc (editează) filmele lor;
- contabilii şi inspectorii financiari îşi îndeplinesc munca lor de zi cu zi, legată de controlul activităţii şi îndeplinirea obligaţiilor financiare legale ale firmelor şi persoanelor fizice;
- angajaţii serviciilor de marketing ale diverselor firme fac studii de piaţă şi păstrează nemijlocit legătura cu clienţii.

Lista de mai sus este, desigur, incompletă. Tu cu ce ai putea s-o îmbogăţeşti?

La ce putem folosi un calculator acasă

Ce facem acasă cu calculatorul? Putem:

- să scriem scrisori, rapoarte, memorii de activitate, curriculum vitae, povestea vieţii noastre;
- să ne conectăm la Internet pentru a obţine informaţii în orice domeniu de activitate;
- să trimitem şi să primim mesaje prin poşta electronică, o modalitate foarte modernă de comunicare personală;
- să dialogăm, prin text sau prin voce, cu alte persoane, indiferent de locul unde s-ar afla ele, la preţul unei convorbiri telefonice locale;
- să învăţăm interactiv limbi străine sau să ne pregătim pentru diverse examene;

- să consultăm dicționare sau enciclopedii pregătite special pentru folosire pe calculator;
- să jucăm nenumărate jocuri – fie local, pe calculatorul nostru, fie prin Internet;
- să preluăm, să afişăm, să îmbunătățim (să editățim) şi să imprimăm fotografiile făcute cu un aparat foto digital;
- să vedem filme în format **DVD** /di: vi: di:/;
- să realizăm propriile noastre filme, folosind un aparat de filmat digital şi programe de prelucrare a filmelor;
- să ascultăm muzică, să compunem propriile noastre piese, să descărcăm melodii de pe Internet;
- să supraveghem în permanență, chiar şi de la distanță, casa noastră, camera copiilor sau un laborator pe care ni l-am amenajat acasă;
- şi multe altele.

Câte tipuri de calculatoare există

Calculatoarele sunt proiectate fie pentru a fi folosite în organizații şi firme mari, fie pentru uz individual şi firme mici. Ele sunt de variate forme, capacități şi mărimi.

Pentru organizații şi marile firme, se folosesc *supercomputere, computere mainframe, sisteme multiuser, servere* etc. Acestea sunt calculatoare voluminoase, extrem de rapide, care prelucrează cantități enorme de date ştiințifice (de ordinul a mii de miliarde de operații pe secundă). Mii sau chiar zeci de mii de oameni pot utiliza un *supercomputer* sau un *computer mainframe,* conectându-se la ele printr-un *terminal* (un calculator cu dotare minimală, cu tastatură şi monitor; un cititor de carduri; un cititor de bare etc.) Sistemele *multiuser* pot fi folosite de mii de persoane, iar *serverele* de zeci sau sute de persoane. Prețurile acestor calculatoare ultraperformante sunt pe măsură: de la 5000-150000 de dolari pentru un server, până la aproape 100 milioane de dolari pentru un supercomputer.

Pentru uz individual (sau pentru firmele mici), avem de ales între *stații profesionale, calculatoare personale de birou (engl.* **desktop computers** /desktɔp kəmpju:tərz/*), calculatoare personale portabile (de tip* **laptop** /læptɔp/ *calculator portabil, pe care îl poți ține în poală când îl foloseşti), agende electronice* etc.

Între acestea, cele mai puternice (şi mai scumpe) sunt *staţiile profesionale.* Acestea sunt instrumente de lucru extrem de eficiente pentru ingineri, contabili, arhitecţi, artişti plastici.

Calculatorul personal de birou (engl. desktop computer*), numit şi* PC

Cel mai des întâlnit este calculatorul personal de birou, numit şi **PC** /pi: si:/. Acesta formează obiectul cărţii de faţă.

Ce îţi aduce această carte

Dacă nu ştii nimic sau dacă ştii prea puţine despre calculatoare, atunci această carte este pentru tine. Citeşte-o cu încredere. Lucrează în paralel pe calculator.

O să afli ce este calculatorul, cum funcţionează el şi cum îţi poate fi de folos. Nu te teme. Calculatorul e un instrument mult mai uşor de mânuit decât multe altele. E mai ascultător decât un câine. Şi îţi dă multe satisfacţii la care nici nu te poţi gândi la început.

Calculatorul portabil, numit şi laptop
(engl. laptop computer = *calculator de ținut în poală)*

O să folosesc cât se poate de puține noțiuni de strictă specialitate. Când le voi introduce, le voi explica pe îndelete, astfel încât să le înțelegi foarte bine din capul locului. Dacă totuşi nu înțelegi ceva, nu te bloca – *treci mai departe*. Eu voi repeta explicațiile importante ori de câte ori va fi necesar, iar când vei căpăta o privire de ansamblu – şi după multe ore de „butonare“ – vei înțelege şi amănuntele mai dificile.

Vei găsi în carte informații despre:

- componentele vizibile ale calculatorului – **hardware** /hɑːʳdweəʳ/ *componentele hard*;
- componentele invizibile ale calculatorului – **software** /sɔftweəʳ/ *componentele soft*;
- ce e şi cum funcționează Internetul;
- ce este poşta electronică.

Această carte te va învăța, pas cu pas, să foloseşti:

- sistemul de operare **Windows 98** /wɪndəʊz naɪnti eɪt/;
- sistemul de operare **Windows XP** /wɪndəʊz eks pi:/;
- sistemul de operare **Microsoft Vista** /maɪkrəsɔft vɪstə/;
- aplicația (programul) de prelucrare de texte **Microsoft Word** /maɪkrəsɔft wə:rd/;
- aplicația (programul) pentru realizarea de prezentări (necesare la ținerea unor conferințe, în procesul de predare-învățare etc.) **Microsoft Power Point** /maɪkrəsɔft paʊər pɔint/;
- aplicația de navigare pe pagini de web (zisă şi **browser** /braʊzər/ *explorator de pagini de web*) **Internet Explorer** /ɪntərnet ɪksplɔ:rər/;
- aplicația pentru folosirea poştei electronice **Outlook Express** /aʊtlʊk ɪkspres/;
- serviciul de poştă electronică gratuit oferit de **Yahoo!** /jəhu:/ şi **Hotmail** /hɔtmeil/;
- programul utilitar de **dial-up** /daɪəl ʌp/ *conectare la Internet prin telefon* numit **Dial-Up Networking** /daɪəl ʌp netwə:rkɪŋ/;
- programele de **chat** /ʧæt/ *discuții prin calculator în timp real, folosind fie texte, fie viul grai,* numite **Yahoo! Messenger** /jəhu: mesnʤər/ şi **Hotmail Messenger** /hɔtmeil mesnʤər/.

„Butonează"!...

2. Calculatorul – privire de ansamblu

Aşază-te la calculator

Aşază-te la calculator. Nu-ți fie teamă. Nu muşcă. E proiectat să fie prietenos şi ospitalier cu utilizatorul. Utilizatorul eşti tu. El e unealta ta. O unealtă complicată, cât o uzină. E uzina ta. Gata să execute comenzile tale. Acelea pe care le înțelege. Singur îți va spune ce comenzi poate executa.

Ține spatele drept, capul sus. Sprijină brațele confortabil pe marginea mesei (biroului, pupitrului). Ai grijă ca ecranul monitorului să fie la înălțimea ochilor tăi. Dacă e prea sus, ia un scaun mai înalt. Dacă e prea jos, pune nişte cărți sub monitor. E bine să-ți sprijini şi picioarele pe ceva (stinghia biroului, o pernuță). Fă-te cât mai comod. În fața calculatorului trebuie să te simți ca la tine acasă.

Stai la o distanță potrivită față de monitor. La vreo 40-50 cm. Nu-ți apropia ochii prea mult – devine obositor şi chiar dăunător.

Nu aduce mâncare sau băutură lângă calculator. Ți-e foame? Ți-e sete? Ia o pauză, ridică-te de la masă (birou), mănâncă-ți sandvişul în altă cameră, pe hol, pe balcon, în curte... Dacă torni coca-cola sau dacă laşi să cadă firimituri pe tastatură – e primejdios. Iar dacă te înveți să mănânci lucrând la calculator, te îngraşi în scurt timp.

Fă pauze! Nu lungi, dar dese. La fiecare 25 de minute de lucru, ia o pauză de cinci minute. Ridică-te în picioare, întinde-te, fă mişcări uşoare de gimnastică sau plimbă-te puțin. Odihneşte-ți ochii privind cerul, florile, un copac...

Aeriseşte cât mai des.

Şi fii cât poți de calm şi relaxat. Eşti printre prieteni.

Câteva reguli de comportare

Eşti pe cale să devii expert în calculatoare. Sigur, drumul e lung, dar aceştia sunt primii paşi. Încă de la început aplică următoarele reguli:

- Respectă munca ta şi a celorlalți.
- Nu folosi programe-pirat, ci cumpără-le cu forme legale de la producători sau distribuitori.
- Nu crea şi nu răspândi viruşi informatici (programe ce atacă componentele calculatorului).
- Nu încerca să „furi“ sau să descifrezi parolele celorlalți.
- Nu pătrunde în calculatoarele altora, fie prin acces direct, fie prin rețea.
- Nu căuta să-ți demonstrezi „profesionalismul“ atacând serverele de pe Internet.
- Foloseşte mereu un limbaj urban, civilizat, chiar în mesajele pentru cunoscuți.
- Nu te da drept altcineva (nu fura identitatea altora).
- Comportă-te în lumea calculatoarelor cu sinceritate, căldură şi entuziasm.
- Fii un prieten de nădejde.
- Nu trage foloase necuvenite din munca de utilizator al calculatorului.
- Nu face pe grozavul față de cei ce încă nu pot folosi calculatorul.
- Fii de bună credință în lumea calculatoarelor.
- Nu-i dezamăgi şi nu-i trăda pe cei ce au încredere în tine.
- Ajută-i din toată inima şi cu modestie pe cei ce vor să învețe să lucreze la calculator.
- Împărtăşeşte tot ce ştii celor ce vor să afle informații despre un program sau o procedură de lucru – fără să aştepți ceva în schimb.

Ce este calculatorul

Calculatorul este un *aparat* care prelucrează informații. O listă de instrucțiuni numită *program* îi spune calculatorului, clipă de clipă, ce să facă.

Informațiile sunt noțiuni sau idei care se pot transmite între două persoane într-o formă pe care ambele o pot înțelege. Știința numită *informatică* studiază prelucrarea şi transmiterea informației. Calculatoarele transpun în practică rezultatele cercetării informatice şi ajută ele însele, ca instrumente de lucru, la dezvoltarea acestei ştiințe (ca şi la dezvoltarea tuturor celorlalte ştiințe).

E bine să facem o distincție între *date* (informația neprelucrată) şi *informație* (prelucrată). Calculatorul preia date şi oferă informație sub forma de prezentare dorită de noi (utilizatorii). El face patru operațiuni de bază:

- *preluare* (de date),
- *prelucrare* (de date),
- *prezentare* (de informații) şi
- *stocare* (de date sau informații).

De exemplu, când scrii o compunere pe calculator, cele patru operații se traduc astfel:

- apeşi pe tastele corespunzătoare literelor din care sunt formate cuvintele pe care doreşti să le introduci în compunere = *preluare de date*;
- indici cu *mouse*-ul (sau prin combinații de taste – vom vedea mai târziu) comenzile pentru formatarea (îmbunătățirea aspectului) textului introdus (alegi un anumit tip de literă, subliniezi nişte cuvinte, stabileşti mărimea literelor şi a marginii albe etc.) = *prelucrare de date*;
- vezi textul pe ecranul monitorului sau îl imprimi cu ajutorul imprimantei = *prezentare de informații*;
- dai un nume compunerii pentru a o transforma într-un document (numit fişier) pe care îl înregistrezi pe discul dur sau pe o dischetă pentru a putea folosi compunerea şi altă dată (poate vrei să mai lucrezi asupra ei – să scoți greşelile, să-i dai o altă înfățişare sau s-o îmbogățeşti – sau pur şi simplu s-o imprimi din nou) = *stocare de informații*.

N. B. *Discul dur* şi *discheta* sunt medii de înregistrare de date folosite de calculator. Discul dur are capacitate foarte mare de stocare, în timp ce discheta, sora sa mai mică, are o capacitate foarte mică. Având o capacitate atât de mică, te-ai putea întreba de ce mai folosim dischetele? Le folosim pentru preluarea rapidă de pe un calculator a unor fişiere de mărime mică sau medie şi mutarea lor pe alt calculator.

Din ce este alcătuit calculatorul

Te afli la birou. Ai în faţă *monitorul*. Între tine şi monitor este *tastatura*. La dreapta ta, pe un suport pătrat şi plat, din pâslă sau din plastic, ai la îndemână... un fel de şoricel cuminte şi ascultător, cu butoane şi o codiţă lungă – *mouse*-ul, cu care îi poţi indica calculatorului ce comandă vrei să execute. Lângă monitor sau pe o masă alăturată este *imprimanta*.

Monitor, tastatură, mouse*, unitate centrală*

Imprimantă

De la fiecare dintre acestea (tastatură, mouse, monitor, imprimantă) porneşte câte un cablu (mai gros sau mai subţire) care face legătura cu o cutie de metal. Această cutie are pe o latură (latura din faţă) câteva butoane, beculeţe şi deschizături orizontale. Pe latura opusă (latura din spate) sunt un fel de prize cu aspecte diverse, în care intră (la care se conectează) capetele cablurilor amintite. Cutia e aşezată fie lângă monitor, pe masa de lucru, fie sub masă.

Dacă ne-am imagina că aceste cabluri sunt raze, cutia de care se leagă ele ar fi soarele. După cum soarele este piesa centrală a sistemului solar, cutia de care vorbim este piesa centrală în tot ansamblul descris mai sus. Se şi numeşte *unitate centrală* – cele-

lalte fiind numite *unități periferice*, adică de la margine. Unitatea centrală se mai cheamă şi *unitatea de bază* – celelalte fiind unități ajutătoare. Toate formează un sistem, şi, pentru că unitatea de bază este chiar unitatea care uneşte şi controlează tot ansamblul, ea se mai numeşte şi *unitate de sistem*.

Unitatea de bază (față)

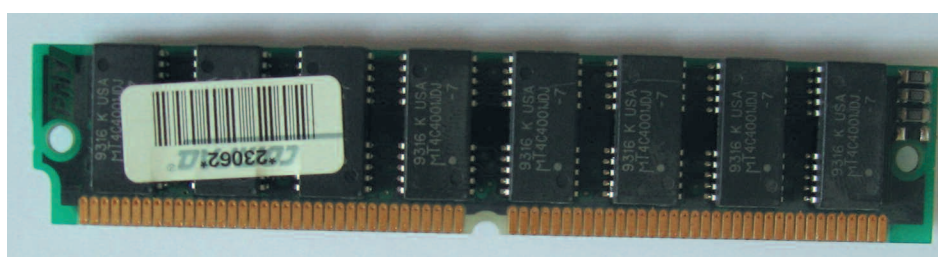
Unitatea de bază (spate)

Unitatea de bază adăposteşte:

- *microprocesorul* – creierul sistemului (cel care face toate calculele necesare prelucrării datelor),
- *placa de bază* (sau placa-mamă) – un fel de coloană vertebrală; de ea se pot prinde alte plăci (numite plăci de extensie), necesare pentru a face legătura între microprocesor şi unitățile periferice,

precum şi alte „organe“:

- *memoria primară* (memoria de lucru),



Plăcuță de memorie primară

- *memoria secundară* (discul dur pe care se stochează programe, date şi informații),
- *unitatea de citire/scriere a dischetelor*,
- *unitatea de citire(/scriere) a CD-urilor şi/sau a DVD-urilor*
- etc.

Când vorbim de plăci – placa-mamă, plăci de extensie – ne referim la nişte bucăți din plastic sau din fibră de sticlă (ce pot avea rame de metal) de diverse mărimi, pe care se văd imprimate circuite electrice.

La modelele mai vechi, microprocesorul este sudat în placa de bază. La modelele mai noi, microprocesorul este înglobat într-o placă mai mică, numită placă-fiică. Placa-fiică se fixează printr-un fel de ştecăr cu multe picioruşe într-o priză din placa de bază. Această priză se numeşte *slot*. Slotul pentru placa-fiică este deosebit de sloturile pentru memoriile primare (de lucru) şi de sloturile pentru plăcile de extensie.

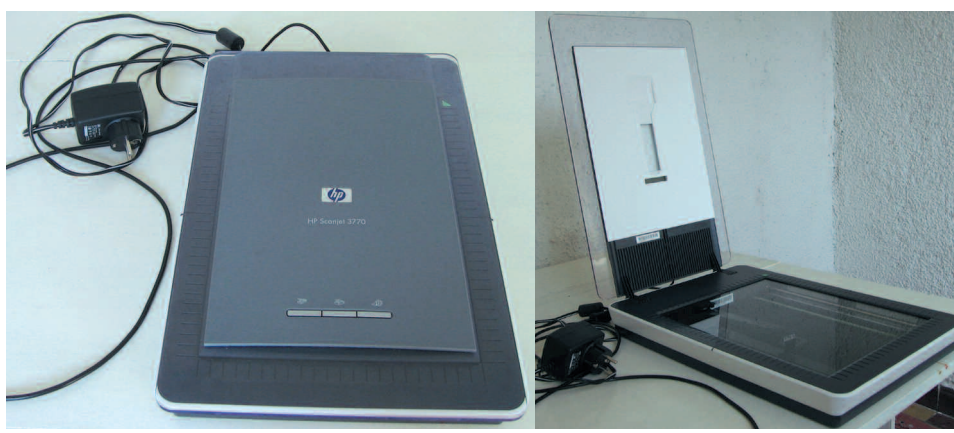
Cum intră datele în calculator

Ştim că o funcție importantă a calculatorului este *preluarea de date* (informații neprelucrate). Ea se mai numeşte *intrare de date* sau *introducere de date* sau *input* (**input** /ɪnpʊt/ *introducere/ preluare de date*).

În funcție de natura lor, datele ce urmează a fi prelucrate de calculator se introduc cu ajutorul mai multor *periferice*.

Astfel, textele se introduc prin tastarea caracterelor ce le compun pe *tastatura* conectată la unitatea de bază.

Muzica, vorbirea sunt preluate de un microfon conectat la placa de extensie numită *placa de sunet*, montată în carcasa unității de bază.



Scanner: *stânga: închis; dreapta: deschis. Imaginea se plasează cu fața în jos pe cristalul scannerului, pentru a fi „măturată“ (scanată, citită) de o rază laser.*

Desenele, fotografiile, paginile tipărite sau scrise de mână se preiau cu ajutorul unui *scanner* (**scanner** /skænəʳ/ *instrument de citit rând cu rând, de baleiat).*

Transmisiile fax sunt preluate prin modemul conectat pe de o parte la calculator şi pe de altă parte la reţeaua telefonică.

Dischetă şi placă de reţea. Placa de reţea este o placă de extensie. Discheta din imagine conţine driverul (un soft specializat) necesar pentru utilizarea acestei plăci.

Prin placa de reţea, calculatorul nostru poate prelua de pe alte calculatoare, care se află în aceeaşi reţea, date deja prelucrate sau doar introduse şi care aşteaptă să fie prelucrate mai departe.

Depinzând de felul în care este conectat la Internet, calculatorul nostru poate primi informaţii fie prin modem, fie prin placa de reţea.

Tastatura, scannerul, microfonul sunt periferice specializate pe **input** /ɪnpʊt/ *introducere, preluare de date*. Modemul şi placa de reţea sunt periferice atât de **input**, cât şi de **output** /aʊtpʊt/ *livrare de date/ieşire de date*, pentru că prin ele calculatorul nostru poate şi să primească, dar şi să ofere, date de prelucrat sau informaţii gata prelucrate.

Tastatura

Să privim mai îndeaproape tastatura. Tastele sunt aranjate, în general, ca la maşina de scris. Faţă de aceasta, însă, tastatura calculatorului dispune şi de taste suplimentare – unele pentru introducerea cifrelor (vezi grupajul de taste din partea dreaptă), altele (*tastele funcţionale* – primul rând de taste de sus) pentru transmiterea unor comenzi. De exemplu, dacă apăsăm tasta F1, putem obţine informaţii ajutătoare despre programul în care lucrăm. Există 12 taste funcţionale (F1, F2, ..., F12), fiecăreia putând să-i fie asociată o comandă.

Tastele speciale notate cu **Ctrl** = **control** /kəntrəʊl/ şi **Alt** se folosesc în combinaţie cu alte taste pentru a se transmite diferite comenzi calculatorului (când nu se foloseşte *mouse*-ul). Astfel, în

Tastatură

cele mai multe programe, apăsând pe tasta **Ctrl** şi pe tasta **P**, se transmite la imprimantă documentul afişat pe monitorul calculatorului. Iar eu în acest moment, dacă apăs pe tasta **Alt** şi apoi pe tasta **A**, obțin litera **ă**, pe care nu o am scrisă pe nicio tastă. Alte calculatoare pot avea alte combinații de taste pentru transmiterea diferitelor comenzi sau scrierea literelor mai deosebite ale alfabetului.

Ce se întâmplă când apăsăm pe tasta literei **A**? Pe ecranul calculatorului (presupunem că ne aflăm într-un program de procesare de text) apare litera **a** (adică **a** mic de tipar). Dacă dorim să scriem **A** (adică **A** mare de tipar), trebuie să apăsăm concomitent pe tasta **A** şi pe tasta specială inscripționată **Shift** /ʃɪft/ *schimbă/ schimbare*. Dacă dorim să scriem numai cu litere mari de tipar, atunci apăsăm o dată pe tasta inscripționată **Caps Lock** /kæps lɔk/ *fixează pe majuscule*. Se va aprinde un LED (o luminiță aflată în colțul din dreapta sus a tastaturii). După aceea, orice text vom tasta, va apărea scris pe ecran cu litere mari de tipar. Când nu mai avem nevoie să scriem cu litere mari, apăsăm din nou pe tasta **Caps Lock** /kæps lɔk/. Luminița se va stinge şi din nou putem scrie cu litere mici de tipar.

O tastă lungă, ca o bară de aproximativ 10 cm, se află în partea de jos a tastaturii. Dacă apăsăm pe ea, introducem un spațiu alb, adică o pauză între cuvinte.

Tastatura şi *mouse*-ul reprezintă minimum necesar dintre toate perifericele de **input** /ɪnpʊt/ *introducere, preluare de date* posibile.

Mouse-ul

Mouse-*ul din imagine, mai modern, este un* mouse optic*: foloseşte o rază de lumină în locul clasicei biluțe pentru a controla indicatorul (vârful de săgeată de pe ecran).*

Şi *mouse*-ul merită o descriere ceva mai amănunțită, fiind un periferic important. El este folosit în primul rând ca *indicator*, dar are şi funcție de *input*.

Mouse-ul este un aparat mic, de formă ovală, care are ca piesă de bază o bilă, pe care noi o putem face să se rotească prin frecare cu o suprafață plană (masa de lucru sau un suport special de plastic sau de pâslă). Pe lângă bilă, *mouse*-ul are unul, două sau trei butoane. Bila controlează un vârf de săgeată, numit *indicator*, pe care îl vedem pe ecranul monitorului. Împingând *mouse*-ul încoace şi încolo pe masa de lucru, mutăm indicatorul dintr-un loc într-altul pe ecran, până ajunge acolo unde ne interesează să ajungă. De obicei ne plasăm peste numele unei comenzi. Odată ajuns indicatorul pe numele unei comenzi dintr-un program, apăsăm pe butonul *mouse*-ului. (Dacă *mouse*-ul are mai mult de un buton, de obicei apăsăm pe butonul din stânga.) Atunci, *mouse*-ul scoate un mic chițăit (poate de aceea i se şi spune **mouse** /maus/ *şoricel*), numit *clic* (în engleză se numeşte **click** /klık/ *pocnet uşor*), iar calculatorul execută comanda pe care am indicat-o noi prin indicator. În felul acesta suntem scutiți de tastarea comenzilor de fiecare dată: cu un simplu *clic*, obligăm calculatorul să execute comenzi ce pot fi uneori foarte complicate.

Indicatorul *mouse*-ului este util şi pentru alte operațiuni necesare în relația noastră cu calculatorul. Ne vom referi la ele când vom vorbi de programele în care putem lucra pe calculator. Aş menționa aici, însă, folosirea *mouse*-ului pentru trasarea unor linii sau desene în programele de grafică. În acest caz, *mouse*-ul este într-adevăr un periferic de *input* (şi nu doar un indicator de comenzi; oricum, şi transmiterea unei comenzi este *input*).

Perifericele de output

Am aflat cum se introduc datele (cu ajutorul tastaturii, *mouse*-ului, scannerului, microfonului etc). Ele se prelucrează spre a fi transformate în informații. Prelucrarea o face microprocesorul prin piesa sa de bază, *unitatea centrală de prelucrare* (**CPU** /siː piː juː/ = **central procesing unit** /sentrəˈl prəʊsesɪŋ juːnɪt/), ajutată de memorie, sub comanda programelor. Odată prelucrate, ce se întâmplă cu informațiile?

Acestea vor fi prezentate pe ecranul *monitorului*, imprimate la *imprimantă*, redate prin *difuzoare*, dacă este vorba de sunete (muzică sau vorbire), trimise la un *fax* prin intermediul *modemului*, trimise spre un alt calculator prin intermediul *plăcii de rețea* etc.

Monitoarele, difuzoarele, imprimantele sunt periferice de **output** /aʊtpʊt/ *livrare de date/ieşire de date*. Despre modem şi placa de rețea am văzut că sunt periferice atât de *input*, cât şi de *output*.

Monitorul

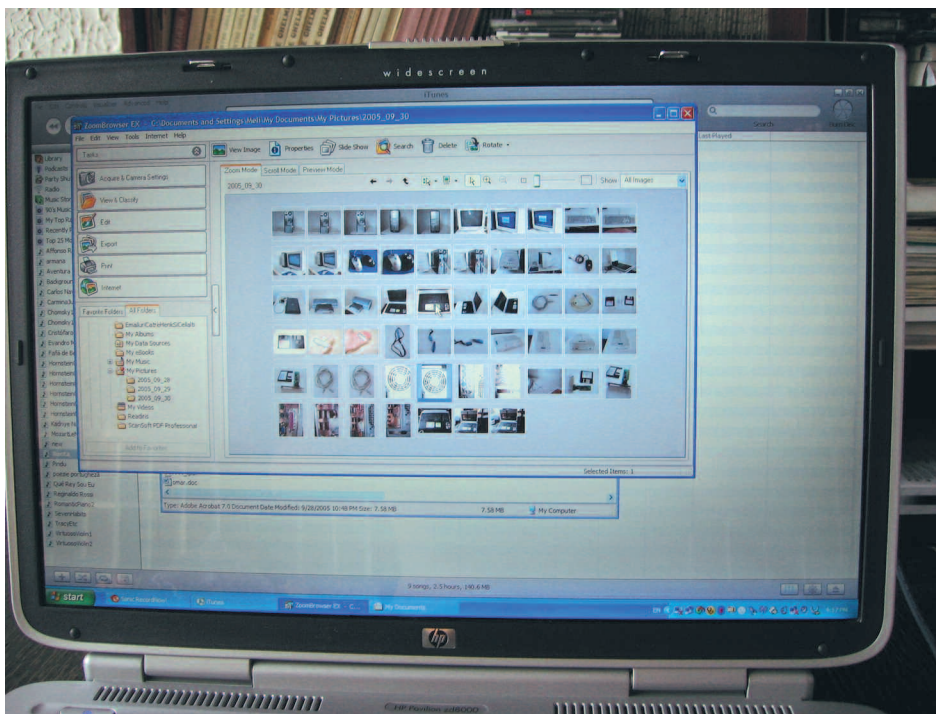
Monitorul seamănă cu un televizor, având un ecran şi câteva butoane pentru reglarea strălucirii, poziției etc.

Monitor cu tub catodic văzut din spate (stânga) şi din față (dreapta)

Monitoarele sunt:

• *cu tub catodic*; acestea formează imaginea prin proiectarea unei raze de lumină foarte subțiri pe un strat de substanțe fotosensibile (sensibile la lumină), prezent pe spatele ecranului;

• *cu cristale lichide (LCD)*; acestea sunt plate şi utilizează numeroase diode din cristale lichide pentru afişarea imaginii.



Monitor cu cristale lichide (monitor de laptop = *calculator portabil)*

Monitoarele cu cristale lichide s-au folosit inițial la calculatoarele portabile, dar acum se folosesc şi ca monitoare de birou. Sunt mult mai uşoare decât monitoarele cu tub catodic, dar sunt şi mai scumpe. Totuşi, ele au înlocuit deja monitoarele cu tub catodic.

Ca periferic de *output*, monitorul este esențial pentru calculator. Într-o configurație minimală, calculatorul trebuie să fie format din sistemul de bază, monitor, tastatură şi *mouse* – şi cablurile de legătură dintre ele.

Imprimanta

Imprimanta (componentă de *output*) este aparatul care imprimă pe hârtie ceea ce vedem pe ecranul monitorului unui **PC** /pi: si:/. Dintre tipurile mai frecvente de imprimante amintim:

a. *imprimantele matriceale*; ele folosesc un sistem de ace pentru a imprima literele pe hârtie; între ace şi hârtie se interpune o panglică îmbibată cu cerneală; calitatea documentelor produse cu imprimanta matriceală lasă de dorit, de aceea acest tip de imprimantă se foloseşte tot mai puțin;

b. *imprimantele cu jet de cerneală*; acestea „aruncă“ pe hârtie numeroase punctulețe pentru a crea imaginea literelor sau dese-

Imprimantă cu jet de cerneală

nelor ce apar pe ecranul monitorului; imaginile pot fi imprimate în alb-negru sau color; este tipul de imprimantă cel mai popular şi mai des întâlnit în zilele noastre;

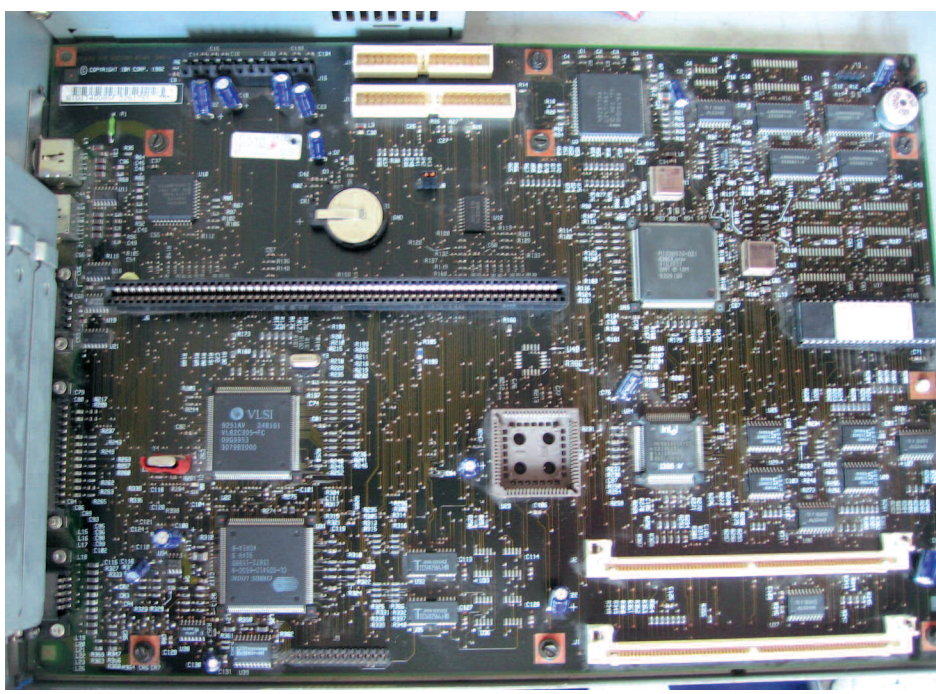
c. *imprimantele cu laser*; acestea folosesc o rază laser pentru a crea pe un cilindru rotitor imaginea a ceea ce trebuie imprimat, desenată ca un tipar de încărcături electrice; acestea atrag parti-

culele de toner (un praf negru special fabricat pentru a fi folosit în imprimantele laser) pe care apoi le transferă pe hârtie. Acolo particulele se fixează printr-un proces de încălzire (hârtia cu particulele de toner pe ea trece printr-un cuptor); imprimantele cu laser pot fi alb-negru (mai ieftine) sau color (foarte scumpe);

d. *imprimantele multifuncționale* sunt aparate care acționează nu numai ca imprimantă, ci şi ca scanner, copiator (tip xerox) şi fax; prețul unei astfel de imprimante este ridicat, dar e mai mic decât prețurile tuturor acestor aparate (imprimantă, scanner, copiator, fax) la un loc.

Să deschidem unitatea de bază

Să deschidem cutia unității de bază. Avem grijă să scoatem mai întâi calculatorul din priză. Chiar şi aşa, nu vom avea voie să atingem componentele electronice cu mâna şi trebuie să fixăm la încheietura mâinii o bandă care se continuă cu un fir metalic ce are la capăt un cleştişor; vom prinde cleştişorul de un obiect



Placa de bază (un model mai vechi, produs de IBM)

metalic, pentru evitarea descărcărilor electrice ce pot pune în pericol circuitele. Cu o şurubelniță mică în cruce (Phillips), desfacem 4-6 şuruburi şi apoi cu grijă scoatem unul dintre pereții cutiei. Ce vedem înăuntru?

Precum am amintit mai sus, unitatea componentă principală este placa de bază (**motherboard** /mʌðəʳ bɔ:ʳd/ *placa-mamă*). Aceasta este o bucată mare de plastic sau de fibră de sticlă pe care se văd imprimate mii de circuite electrice. Placa de bază reprezintă cadrul fizic şi electric pentru cele mai importante componente ale calculatorului.

Printre aceste componente, circuitele integrate sunt fundamentale. Un circuit integrat, numit şi *cip* (**chip** /tʃɪp/ *țandără, aşchie; circuit integrat*), face munca a mii sau milioane de tranzistori. Ce este tranzistorul? Tranzistorul este asemenea unui comutator cu două poziții: închis (corespunzând cifrei 0) şi deschis (corespunzând cifrei 1). Cea mai mare parte din activitatea computerului se reduce la folosirea acestor comutatoare (tranzistori) pentru a configura şi dirija informația în diferite feluri, după cum cer instrucțiunile din program.

Unele circuite integrate sunt sudate în placa de bază, iar altele sunt înfipte printr-un număr de picioruşe în orificii practicate în placa de bază. Ce sunt şi ce fac circuitele integrate? Ne vom ocupa de cele mai importante dintre ele.

Microprocesorul, care include *unitatea centrală de prelucrare*, (**CPU** /si: pi: ju:/ = **central procesing unit** /sentrəl prəʊsesıŋ ju:nıt/) este cel mai important circuit integrat (*cip*) al calculatorului. Este supranumit „creierul calculatorului“.

Unitatea centrală de prelucrare (procesare), (**CPU** /si: pi: ju:/), controlează toate activitățile calculatorului, efectuează toate calculele, execută toate instrucțiunile. Părțile sale de bază sunt:

- *unitatea de control*;
- *unitatea aritmetică şi logică* (**ALU** /eı el ju:/ = **arithmetic and logical unit** /ərıθmətık ənd lɔʤıkl ju:nıt/);
- *unitatea de aducere şi decodare a instrucțiunilor* (numită uneori unitatea de intrare-ieşire).

Pe lângă acestea, **CPU** /si: pi: ju:/ dispune şi de o unitate de memorie **RAM** /ræm/ = **random access memory** /rændəm ækses meməºri/) *memorie volatilă cu acces direct/ memorie de lucru*.

Cum funcţionează un CPU

Unitatea de aducere şi decodare a instrucţiunilor aduce din memorie instrucţiunea ce urmează a fi executată şi, împreună cu unitatea de control, o decodează – adică determină ce îi spune programul calculatorului să facă.

Apoi, unitatea aritmetică şi logică (**ALU** /eɪ el juː/) execută ceea ce cere instrucţiunea şi înregistrează rezultatul în memorie (sau într-un registru intern – o locaţie de înregistrare temporară).

Acest ciclu de patru paşi – aducerea instrucţiunii din memorie, decodarea ei, executarea ei şi înregistrarea rezultatului – se numeşte *ciclu de procesare*. Unitatea centrală de procesare din calculatoarele moderne poate executa milioane de cicluri de procesare în fiecare secundă.

Ciclurile de procesare se execută într-un anumit ritm, impus de un alt cip: *ceasul de sistem*. Acesta nu măsoară timpul real, ci are mai degrabă rolul unei inimi – sau al unei tobe. În ritmul impus de această „tobă“ trebuie ca **CPU** /siː piː juː/ să execute ciclul de procesare.

Pentru a măsura timpul real şi a afişa cât e ceasul şi în ce zi a calendarului ne aflăm, calculatorul dispune de alt cip: a nu se confunda cu ceasul de sistem (cu „toba“).

Să nu uităm... memoriile!

Tot în placa de bază sunt sudate sau înfipte plăcuţele de memorie ale calculatorului. Sunt mai multe feluri de memorie, care se grupează în două categorii: memorie volatilă şi memorie non-volatilă (permanentă). *Memoria volatilă* (care zboară!) dispare când se întrerupe curentul electric din calculator şi datele cuprinse în această memorie se pierd. *Memoria non-volatilă* (care nu zboară!) rămâne înscrisă în cip, chiar dacă se întrerupe curentul electric, iar datele cuprinse în ea se pot folosi când se deschide din nou calculatorul.

Memoria **ROM** /rɔm/ = **read only memory** /riːd əʊnli meməʳi/ *memorie care poate fi numai citită, dar nu modificată* este un tip de

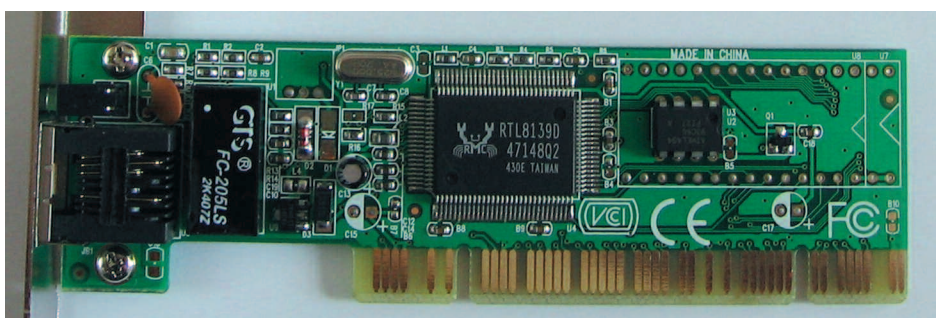
memorie non-volatilă, care cuprinde instrucțiunile de bază necesare pentru pornirea calculatorului.

Memoria **RAM** /ræm/ = **random access memory** /rændəm ækses meməºri/ *memorie cu acces direct/memorie de lucru* este un tip de memorie volatilă de care calculatorul are nevoie pentru a lansa în execuție programele în cadrul cărora lucrează. Memoria **RAM** /ræm/ este extrem de dinamică şi fără ea **CPU** /si: pi: ju:/ nu poate lucra.

Memoria **cache** /kæʃ/ este un tip de memorie şi mai rapid decât memoria **RAM** /ræm/. Acest tip de memorie se poate afla chiar pe cipul **CPU** /si: pi: ju:/, şi se numeşte *cache primar*, sau poate exista ca un cip separat plasat lângă **CPU** /si: pi: ju:/, situație în care se numeşte *cache secundar*. Memoria **cache** /kæʃ/ ajută **CPU** /si: pi: ju:/ să lucreze la viteze foarte mari.

Plăcile de extensie

Pe lângă aceste circuite integrate, în placa de bază sunt practicate grupuri de orificii, dispuse în rânduri lungi, aliniate, în



Placă de extensie (cea din imagine este o placă de rețea); se observă „picioruşele“ în partea de jos. Acestea se înfig într-o mufă (sau slot*) a plăcii de bază.*

care se pot înfige picioruşele mai multor plăci de extensie. Acestea formează *sloturi* (sau *mufe*) pentru plăcile de extensie. Plăcile de extensie sunt tot plăcuțe de plastic sau fibră de sticlă cuprinzând circuite integrate. Ele au o latură îngustă la vedere, adică în exteriorul cutiei sistemului de bază, care prezintă unul sau mai multe *porturi*. Plăcile de extensie fac legătura între placa de bază şi diferite unități periferice, ca de exemplu monitoare (dacă placa de extensie este placă video), difuzoare sau instrumente muzicale

digitale (dacă placa de extensie este o placă audio) etc. sau leagă calculatorul în rețea (dacă placa de extensie este o placă de rețea).

Mai modern, chiar unitatea centrală de procesare, în loc să fie sudată în placa de bază, este plasată într-o placă separată, numită **daughterboard** /dɔ:tər bɔ:rd/ *placă-fiică*. Această placă se înfige într-un *slot* special practicat în placa de bază.

Ce mai ascunde cutia magică

Pe lângă placa de bază, oare ce mai găsim în cutia unității de sistem a calculatorului?

- *Unitatea de alimentare cu curent electric* transformă curentul de la rețea din curent alternativ în curent continuu şi coboară tensiunea de la 220 de volți la tensiunea joasă pe care o poate suporta placa de bază.
- *Unitatea de răcire* se compune dintr-unul sau mai multe ventilatoare ce mențin o temperatură potrivită pentru funcționarea calculatorului.
- *Un difuzor* – nu de mare fidelitate – se mai găseşte pe placa de bază. Pentru redarea de calitate a muzicii sunt necesare difuzoare externe, care necesită şi introducerea unei plăci de sunet într-un slot de extensie.
- Unul sau mai multe *discuri dure* sunt plasate în unitatea de bază a calculatorului. Ce este un disc dur (numit în engleză **hard disk** /hɑ:rd dɪsk/)? Vei afla în continuare. Discul dur este descris printre alte componente de stocare.

Componentele de stocare (înmagazinare) a datelor

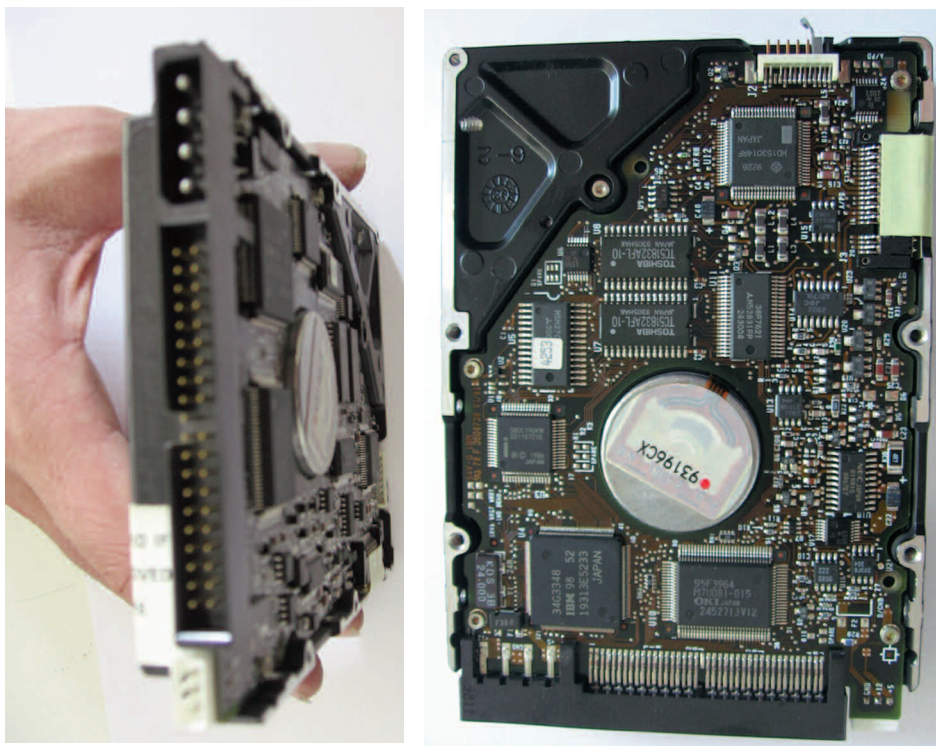
Componentele de stocare a datelor pot fi *interne* (situate în carcasa unității de sistem) sau *externe* (conectate prin cablu de unitatea de sistem). Ce sunt ele?

Atât datele pe care le prelucrează calculatorul, cât şi programele care controlează activitatea sa se înregistrează pe suport magnetic (exemplu – *discul dur* şi *discheta*) sau optic (*CD-ROM-ul*

şi *DVD-ul*) şi sunt citite (preluate) la momentul potrivit de pe acestea.

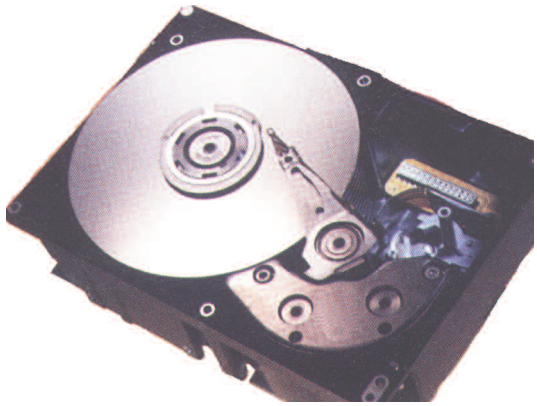
Discul dur

Cea mai importantă componentă de stocare este *discul dur* (**hard disk** /hɑːrd dɪsk/). Acesta poate fi intern sau extern.



Discul dur, în două ipostaze

Discul dur se prezintă ca o cutie metalică închisă etanş (pentru evitarea contactului cu praful). În această cutie se află două sau mai multe platane (discuri subțiri) rotunde, aşezate distanțat pe un ax comun, în jurul căruia se rotesc cu viteză. Pentru fiecare dintre aceste platane există câte un cap de citire/scriere fixat pe o tijă, care se mişcă independent de platanul său, înspre centrul sau marginea platanului. Dacă ai văzut brațul unui pick-up în funcțiune, mişcându-se pe o placă de vinilin pentru



Discul dur în interiorul carcasei de metal

redarea unui cântec, atunci poți să-ți imaginezi cam cum arată platanul cu capul său de citire/scriere. Brațul pick-up-ului însă se termină cu un ac ce atinge efectiv placa şi se lasă condus de şanțurile ei sub formă de spirală. Capul de citire/scriere nu atinge platanul, ci se află la o depărtare foarte mică de suprafața acestuia (distanța aceasta este de trei sute de ori mai mică decât grosimea unui fir de păr din capul tău).

Platanul este acoperit cu particule foarte fine dintr-un material sensibil la câmpul magnetic, iar capul de citire/scriere este de fapt un electromagnet. Pentru scrierea datelor, acest electromagnet transformă impulsurile electrice în câmp magnetic de diferite valori. Particulele care trec pe sub el se aranjează conform acestor valori în diferite modele. La citire, electromagnetul recunoaşte aceste modele şi reface impulsurile electrice inițiale.

Pe discul dur se înregistrează programele ce vor fi folosite în calculator, precum şi documentele realizate de utilizator. Este bine ca nu mai mult de o treime din capacitatea discului dur să fie afectată programelor, iar restul să rămână liberă pentru înregistrarea datelor prelucrate de aceste programe.

Capacitatea de înmagazinare a discului dur se măsoară în zilele noastre în GB (gigaocteți): 1 GB are 1.024 megaocteți (MB); 1 MB are 1.024 kiloocteți (KB); 1 KB = 1024 octeți; un octet (B) are opt *biți (b)*; iar un *bit* este o valoare de 1 sau de 0. Desigur, cu cât capacitatea discului dur e mai mare, cu atât mai bine.

Laptop-ul pe care scriu eu prima formă a acestei lucrări are un disc dur de 20 GB, pe care l-am împărțit în trei secțiuni, numite partiții sau discuri dure virtuale (aparente). Discurile dure se notează cu literele mari ale alfabetului, începând cu **C**. După aceste litere se pun două puncte – **C:**. Cele trei discuri dure virtuale ale laptop-ului meu se numesc **C:**, **D:** şi **E:**.

Poate că tu ai un calculator cu un disc dur mult mai încăpător (discurile dure de peste 150 de GB pentru PC-urile de birou au devenit ceva normal) şi fără nicio partiție, purtând eticheta **C:**.

Într-un **PC** /pi: si:/ *calculator personal* se pot introduce discuri dure suplimentare, pentru sporirea capacității de stocare. De asemenea, se pot conecta discuri dure externe, care se vor comporta la fel de bine ca şi cele interne, dar ne vor ocupa câte un port.

Discheta

Când am privit unitatea de bază, am văzut că pe partea din față are o deschizătură de aproape nouă centimetri. Prin această deschizătură se introduce *discheta* în *unitatea de citire/scriere a dischetei*.

Stânga: dischete; dreapta: unitatea de citire/scriere a dischetelor

Ce sunt discheta şi unitatea de citire/scriere a ei?

Discheta (**floppy disk** /flɔpi dɪsk/ = **floppy** /flɔpi/) se aseamănă unui platan din discul dur, fiind realizată în acelaşi fel, numai că ea nu este închisă într-o cutie metalică, ci într-o carcasă subțire de plastic.

Pe o parte a acestei carcase se observă două dispozitive metalice. Acestea sunt folosite de unitatea de citire/scriere a dischetei. Unul, cel din centrul dischetei, este utilizat pentru a pune în mişcare discul magnetic subțire din interior. Celălalt, prins la marginea dischetei, este un închizător care acoperă fereastra prin care capul de citire/scriere va acționa asupra discului.

Într-un colț al dischetei se observă un butonaş care acoperă o ferestruică pătrată (cu latura de câțiva milimetri). Dacă împingem butonaşul în sus şi ferestruica devine vizibilă, atunci discheta este „protejată la scriere“. Asta înseamnă că nu se pot şterge datele de pe ea şi că nu se pot scrie date noi. Discheta oferă numai

acces la datele de pe ea (le putem copia pe discul dur şi le putem modifica acolo). Dacă acoperim ferestruica, atunci discheta devine disponibilă şi pentru scriere, nu numai pentru citire.

Ce capacitate are discheta? Comparativ cu discul dur, discheta are o capacitate foarte scăzută: 1,44 MB (megaocteți; un megaoctet are 1024 de octeți). Dacă documentul depăşeşte ca mărime pragul de 1,44 MB, el trebuie transferat altminteri (se poate copia pe un *memory stick* sau pe un disc optic, sau se poate transmite prin rețea sau prin Internet).

Unitatea de citire/scriere a dischetei (**floppy disk drive** /flɔpi dɪsk draɪv/) acceptă discheta introdusă numai într-o anume poziție (şi anume cu partea fără dispozitive metalice în sus, şi cu partea de care este prins închizătorul metalic îndreptată înspre calculator). El dispune de capul de citire/scriere şi de motoraşul care antrenează discul magnetic din interiorul dischetei. Calculatoarele de astăzi nici nu mai au unitate de citire/scriere a dischetelor, acestea fiind considerate depăşite.

Unitatea de citire/scriere a dischetei este desemnată cu litera **A:** (să ne amintim că primul disc dur al *PC*-ului este desemnat cu litera **C:**; litera **B:** se folosea înainte şi ea pentru dischete).

Discurile optice: CD-ROM-urile şi DVD-urile

Tot medii de stocare sunt şi discurile optice – ca şi dischetele şi discurile dure. Dar pe ele informația nu este înregistrată magnetic.

CD cuprinzând documentația produselor firmei Cisco Systems

Discurile optice sunt fabricate din plastic. Datele sunt inscripționate pe una dintre fețe sub forma unor adâncituri microscopice. Pentru citirea informației de pe ele, se foloseşte o rază laser. Adâncimile absorb lumina laserului în anumite zone, ceea ce se traduce pentru calculator cu un semnal însemnând 0. Zonele plate (fără adâncituri) reflectă lumina, ceea ce se traduce printr-un semnal însem-

nând 1. Prin combinația celor două cifre se descifrează milioanele de octeți de informație stocați pe CD sau pe **DVD** /di: vi: di:/. De regulă, capacitatea unui CD-ROM este de 700 MB (adică ceva mai mult de 700 milioane de octeți). Capacitatea unui DVD-ROM este mult mai mare: pe el se poate stoca un întreg film realizat cu aparat de filmat digital (8 GB, adică peste 8 miliarde de octeți).

ROM, precum am mai spus, este prescurtarea îmbinării de cuvinte englezeşti **read only memory** /ri:d əʊnli meməʳi/ *memorie care poate fi doar citită (nu şi scrisă sau modificată).*

De pe acest CD se instalează aplicația GraphicSuite, versiunea 2.0.

CD este prescurtarea substantivului compus englez **compact disc** /kɔmpækt dɪsk/ *disc compact*. Producătorii de **software** /sɔftweəʳ/ *componentele soft*, de regulă, îşi vând programele pe CD-ROM-uri, de aceea este foarte important să avem un cititor de CD-ROM instalat în calculatorul nostru.

DVD /di: vi: di:/ este prescurtarea denumirilor englezeşti **digital video disc** /dɪʤɪtl vɪdiəʊ dɪsk/ *disc video digital* şi **digital versatile disc** /dɪʤɪtl vəːʳsətaɪl dɪsk/ *disc digital versatil* (care poate fi folosit pentru o mulțime de scopuri). Producătorii de **software** /sɔftweəʳ/ *componentele soft* nu l-au adoptat încă, pentru că acest format nu este complet standardizat. Probabil că în viitorul apropiat, având o capacitate mai mare, DVD-ROM-urile vor înlocui totuşi CD-ROM-urile. Ca şi dischetele, CD-urile şi DVD-urile au nevoie de o unitate de citire.

Ce sunt discurile CD-R şi CD-RW

Există unități care pot nu numai să citească un CD, ci şi să „scrie“ (adică să înregistreze informația) pe un disc numit CD-R (în engleză **compact disc-recordable** /kɔmpækt dɪsk rɪkɔːʳdəbl/ *disc compact ce poate fi înregistrat*) sau pe un disc CD-RW (**compact disc read-write** /kɔmpækt dɪsk riːd raɪt/ *disc compact pentru scris şi citit*).

Pe acest DVD-RW se pot înregistra, şterge şi reînregistra cantităţi impresionante de informaţii – 4,7 GB.

Care este diferenţa dintre un CD-R şi un CD-RW? În timp ce un CD-R poate fi folosit pentru a se scrie pe el o singură dată (şi astfel devine un CD-ROM), un CD-RW poate fi scris, şters şi rescris de mai multe ori.

Cum se poate scrie pe un CD, dacă nu practicăm adâncimile infinitezimale de care am amintit la CD-ROM? CD-R-urile sunt acoperite cu o vopsea sensibilă la căldură. Când raza laser atinge această vopsea, ea îşi schimbă culoarea în acel loc. La citire, lumina va fi absorbită în loc să fie reflectată – ceea ce trimite un tip de semnal. Mai ţii minte care? Unde vopseaua nu şi-a schimbat culoarea, primim un alt tip de semnal. Şi uite aşa, dintr-o mulţime impresionantă de semnale de tip 0 şi 1, calculatorul recompune informaţia stocată pe disc.

Observă că în limba engleză traducerea discului dur este ortografiată **hard disk** (cu **-k** final), iar a discului optic – **optical disc** (cu **-c** final). De multe ori şi englezii încurcă cele două grafii, dar e bine să respecţi regula, dacă vei folosi aceste cuvinte în scris.

Un memory stick *(beţigaş de memorie) se poate purta la gât, ca un medalion.*

Domeniu vast

Domeniul dispozitivelor de stocare este mult mai larg şi se dezvoltă pe zi ce trece. Un dispozitiv cât o brichetă sau un nasture de palton se foloseşte acum conectat la portul **USB** /juː es biː/ pentru a stoca până la 2 GB de date (**USB storage device** /juː es biː stɔːrɪʤ dɪvaɪs/ *dispozitiv de stocare conectat la portul USB*

Dimensiunile unui „bețigaş de memorie“, folosit cu portul USB, sunt reduse.

numit şi **memory stick** /meməºri stɪk/ *bețigaşul de memorie)*. Există instalații complicate pentru stocarea de date identice pe discuri diferite (pentru a nu se pierde în cazul defectării calculatorului sau a unei părți din el). Stocarea se mai poate face pe benzi magnetice. Descrierea tuturor acestora însă depăşeşte cadrul cărții de față.

Adăugarea altor componente

Sistemul nostru (unitatea de bază plus unitățile periferice) se poate îmbogăți prin adăugarea altor unități periferice sau prin introducerea de componente în unitatea de bază. Putem folosi:

- un *scanner* – pentru preluare de imagini;
- un *microfon* – pentru preluare de sunete;
- un *aparat foto digital* – pentru preluare de fotografii;
- o *cameră video digitală* – pentru preluare de imagini video în timp real sau pentru realizare de filme;
- un *joystick* – o manşă cu care putem controla diverse elemente de pe ecran (un fel de *mouse* mai sofisticat folosit pentru jocuri electronice sau pentru proiectarea asistată de calculator);
- *difuzoare* – pentru redarea sunetelor;
- un *plotter* – pentru transpunerea unor proiecte complicate pe hârtie sau pe calc;
- un *proiector* – pentru redarea filmelor (sau a unor prezentări în cadrul conferințelor) pe un ecran mare, ca în sala de cinematograf;
- un *modem* – prin care folosim rețeaua telefonică pentru a primi sau trimite faxuri sau pentru a ne conecta la Internet prin metoda **dial-up** /daɪəl ʌp/ *conectare prin telefon*;
- o *placă de rețea* – placă de extensie prin care ne putem conecta la o rețea de calculatoare şi, prin această rețea, la Internet;
- *memorii suplimentare* – pentru sporirea vitezei de lucru a calculatorului;

- *discuri dure suplimentare* – pentru mărirea memoriei secundare, adică a capacității de stocare (reamintesc că discurile dure pot fi *interne* – adică fixate în interiorul unității de bază – sau *externe* – adică legate prin cablu de unitatea de bază);
- o *unitate de înregistrare de date sau informații pe bandă magnetică* – pentru stocarea datelor;
- o *unitate de stocare USB* – acel dispozitiv ca un nasture care poate fi folosit ca un disc dur, după cum am arătat mai sus;
- un *dispozitiv de citire a codurilor de bare* – folosit în mai toate magazinele la casă;
- un *dispozitiv de citire şi verificare a cardurilor bancare* şi de efectuare a plăților prin card;
- o *gospodină electronică*, totdeauna frumoasă, veselă şi odihnită, care îți prepară cele mai gustoase mâncăruri, deretică prin casă, face cumpărăturile şi îți spune poveşti la culcare (asta ia-o fireşte ca pe o glumă azi; dar poate fi o realitate mâine!).

Cum funcționează calculatorul

În primul rând, calculatorul funcționează cu *electricitate*. De la unitatea centrală porneşte un cablu electric care se termină cu un ştecăr. Introducem ştecărul în priză şi apăsăm pe comutatorul de pornire aflat pe latura din față a unității de bază.

Monitorul, imprimanta, scannerul, modemul şi alte componente au şi ele o legătură la o priză electrică. Monitorul poate fi alimentat uneori prin unitatea de bază. Tastatura, *mouse*-ul şi alte câteva componente nu au cablu electric; ele se alimentează întotdeauna prin unitatea de bază.

În al doilea rând, calculatorul funcționează pe baza unor *programe*. Ce înseamnă asta? Dacă ne uităm doar la componentele prezentate până acum, vedem numai o parte a calculatorului. Adică vedem… partea ce se poate vedea. Această parte se numeşte **hardware** /hɑːrdweər/ *componentele hard* sau partea **hard** /hɑːrd/ *hard/tare* (partea materială).

Dacă am încerca să folosim numai componentele *hard*, am vedea că ele sunt inutile. Chiar alimentate cu electricitate, unitatea de sistem, monitorul, imprimanta, tastatura, *mouse*-ul nu ar face decât să aştepte la nesfârşit, eventual clipind din unele luminițe şi atât.

Partea care leagă toate componentele una de alta şi le face să colaboreze pentru a răspunde cerinţelor utilizatorului – adică ale tale – este partea nevăzută a calculatorului, la fel de importantă ca şi partea văzută. Aceasta se numeşte **software** /sɔ̲ftweəʳ/ *componentele soft* sau *partea soft/moale*.

Sigur că imediat te poţi gândi că şi tu ai două părţi: trupul (partea materială, vizibilă) şi sufletul (partea spirituală, invizibilă). Împreună, formează fiinţa ta. Dar comparaţia e dusă mult prea departe. Calculatoarele nu au o parte spirituală. Ele nu au viaţă, nu gândesc, nu simt, nu comunică – decât într-un sens cu totul metaforic.

Componentele soft sunt de fapt programe scrise de un programator sau de echipe numeroase de programatori. Un *program* este o *listă de instrucţiuni* redactată într-o formă ce poate fi tradusă în semnale electrice, astfel încât în final aceste semnale să pună în mişcare componentele hard.

Pentru atingerea scopului propus, programul împarte operaţiile calculatorului în paşi foarte mici şi foarte simpli, care reprezintă de fapt operaţii matematice (adunare, scădere, înmulţire, împărţire etc.) sau operaţii logice (comparaţii de date având ca rezultat valorile *adevărat* sau *fals*). Calculatorul parcurge aceşti paşi extrem de rapid şi de aceea poate veni cu soluţiile mult mai repede decât un om, chiar de-ar fi un mare matematician. Viteza uriaşă de calcul şi lipsa erorilor dau forţa calculatorului.

Doar două cifre: 0 şi 1

Ca să îndeplinească toate sarcinile complicate pe care i le cere omul, calculatorul are la dispoziţie doar două cifre! Adică 0 (zero) şi 1 (unu). Milioanele de calcule pe care le face calculatorul în mai puţin de o clipire din ochi se realizează cu aceste două cifre. Calculatoarele lucrează în baza de numeraţie 2.

Noi cu ce bază de numeraţie lucrăm în mod obişnuit? Câte cifre folosim? Numără-le: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9. Sunt zece cifre. Deci omul lucrează în activitatea zilnică cu baza de numeraţie 10.

De ce foloseşte calculatorul numai 0 şi 1? Pentru că acestea sunt uşor de reprezentat prin prezenţa sau absenţa unei încărcături electrice. În circuitul integrat (numit şi cip) care formează piesa de bază a sistemului sunt introduse numeroase punctişoare

cu rol de tranzistori în care poate fi captată o încărcătură electrică. Fiecare punct va fi fie aprins (reprezentând cifra 1), fie stins (reprezentând cifra 0). Prin gruparea acestor puncte se pot reprezenta diverse numere. Stingând sau aprinzând unul din punctele din grup, modificăm numărul (îl facem mai mare sau mai mic).

Condus de program, calculatorul acționează asupra acestor tranzistori miniaturali ca asupra unor întrerupătoare, aprinzându-le şi stingându-le probabil de mii de miliarde de ori, pentru a atinge rezultatele aşteptate. Apoi, el afişează aceste rezultate sau le stochează (înregistrează) pe discul dur.

Să ne jucăm de-a calculatorul...

Dacă vrei să ne jucăm de-a calculatorul, hai să vedem dacă şi noi putem folosi baza de numerație 2.

În baza de numerație zece, notăm o mulțime de zece obiecte scriind (ghici!): 10. Dacă avem o mulțime cu 11 obiecte, scriem 11, adică o grupă de zece şi o unitate.

În baza de numerație doi, trebuie să formăm grupe de câte două obiecte. O grupă de două obiecte o vom nota astfel: 10. Deci folosim tot două cifre (unu şi zero), semnificația fiind însă alta; citim: avem o grupă de două obiecte şi nicio unitate în afara acestei grupe.

Să presupunem că dorim să reprezentăm în baza doi o mulțime de trei obiecte. Atunci formăm o grupă de două obiecte şi ne mai rămâne un obiect; notăm: 11, adică grupa de două obiecte plus obiectul rămas în afara grupei.

Dar dacă avem o mulțime de patru obiecte? Atunci avem două grupe de câte două obiecte şi niciun obiect în afara acestor grupe. Cum am spus că notăm o grupă de două obiecte? Cu 10. Dar o grupă de două grupe? Trebuie să trecem peste ordin şi vom scrie 100. (Tot aşa procedăm în sistemul de numerație zece, când avem zece grupe de câte zece obiecte).

...şi de-a programatorul!

Numerele exprimate în baza de numerație 2 ajung să fie scrise ca şiruri lungi de cifre. Programatorii s-au îngrozit şi ei de această invazie de 0 şi de 1. Aşa că au decis să folosească în activitatea lor numere exprimate într-o bază de numerație care să aibă ceva de-a face şi cu baza de numerație a calculatorului şi cu cea a omului. E vorba de baza 16. Ce are ea comun cu baza 2? 16 este o putere a lui 2 (16 = 2 x 2 x 2 x 2). Ce are comun cu baza 10? Numerele se scriu cu înşiruiri de cifre cu o lungime rezonabilă, iar numerele scrise în baza 16 sunt mai scurte decât cele scrise în baza 10.

Dacă baza de numerație 2 are două cifre, iar baza de numerație 10 are zece cifre, câte cifre ne trebuie pentru a folosi baza de numerație 16? Desigur, 16. Acestea sunt cifrele folosite în baza 16:

0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, A, B, C, D, E.

Numerele scrise în baza 16 se mai numesc şi numere hexadecimale.

Tabelul de mai jos cuprinde mai multe numere exprimate în bazele de numerație 10, 2 şi 16.

Ca să nu se facă o confuzie cu numerele din baza de numerație 10, se foloseşte adesea notația **hex** în fața numerelor hexadecimale, sau se pune notația 0x în fața lor: hex 1B = 0x1B este un număr hexadecimal care în baza de numerație 10 se scrie 27.

Baza 10	Baza 2	Baza 16
0	0	0
1	1	1
2	10	2
3	11	3
4	100	4
5	101	5
6	110	6
7	111	7
8	1000	8
9	1001	9

10	1010	A
11	1011	B
12	1100	C
13	1101	D
14	1110	E
15	1111	F
16	10000	10
17	10001	11
18	10010	12
19	10011	13
20	10100	14
21	10101	15
22	10110	16
23	10111	17
24	11000	18

Poți să continui chiar tu acest tabel (pe o foaie separată de hârtie)?

Analog şi digital

Toți vorbim de era digitală, de aparatul de fotografiat sau de filmat *digital*...

Antonimul (opusul) lui *digital* este *analog*.

Digital înseamnă numeric, adică exprimat numeric. *Analog* înseamnă asemănător, similar, comparabil.

Un aparat de fotografiat clasic realizează fotografiile prin impresionarea filmului (care este acoperit de material fotosensibil) de către lumina care cade pe el.

Imaginea cuprinde părți mai luminate şi părți mai întunecate, cu diferite nuanțe. Trecerile de la zonele întunecate la cele luminoase şi invers se fac continuu, fără salturi sau segmentări. Informația adusă de lumină pe peliculă este preluată şi exprimată *în mod analog*.

La aparatul digital, însă, imaginea nu se mai proiectează pe film, ci pe un fel de ecran din interiorul aparatului. Acest ecran este împărțit în milioane de punctişoare foarte fine. Lumina pătrunsă prin aparat la declanşarea butonului impresionează acest ecran, activând fiecare dintre punctişoarele amintite. Informația privind poziția, culoarea, intensitatea luminii căzute asupra fiecărui punctişor se exprimă apoi în numere formate ca şiruri de

0 şi 1 (folosite, desigur, de mai multe ori). Spunem că punctişoarele capătă o expresie numerică sau *digitală*.

Totalitatea numerelor ce exprimă punctişoarele din care este alcătuită o fotografie constituie un fişier de tip imagine. Acestui fişier i se dă o denumire (exemplu, „foto24.jpg“).

Fişierul se stochează în memoria aparatului foto digital – de obicei, un disc magnetic. De pe acest disc, fişierul se poate copia pe calculator. Când deschidem fişierul respectiv, pe ecranul calculatorului va apărea din nou imaginea. Cum? Calculatorul va folosi informaţiile numerice din fişier (combinaţiile de 0 şi 1). El va retraduce informaţia numerică în punctişoarele de culori şi intensităţi diferite. Aşa se reface imaginea pe monitor şi se poate apoi imprima pe hârtie foto.

Toate procesele ce se desfăşoară în calculator au caracter digital – toate datele (informaţiile) se exprimă numeric şi sub această formă se preiau, se prelucrează sau se stochează.

Unitatea de bază şi unităţile periferice; porturile

Precum am arătat deja, calculatorul este un sistem în care intră o unitate de bază şi mai multe unităţi conectate la unitatea de bază. Unităţile conectate la unitatea de bază se numesc unităţi periferice.

Unitatea de bază sau unitatea de sistem este o cutie metalică.

Reamintesc că, pe latura din faţă a acesteia, se observă comutatorul de pornire a calculatorului, precum şi semnalele luminoase care ne arată dacă sistemul este în funcţiune. Tot aici se văd două deschizături orizontale de mărimi inegale. Cea mai mică reprezintă partea din faţă a *cititorului de dischete*. Deschizătura mai lungă aparţine *cititorului de discuri optice* de tip CD-ROM sau *cititorului de discuri optice* de tip **DVD** /di: vi: di:/.

Unitatea de bază, latura din faţă

Unitatea de bază privită din spate

Pe latura din spate, se observă mai mulți conectori, de diverse forme. Tot de partea din spate este legat cordonul cu ştecăr la capăt pentru conectare la priza electrică a sistemului.

Conectorii se numesc *porturi* sau *interfețe*. Un conector este locul unde se produce un schimb de informații între sistemul de bază şi o unitate periferică, cum ar fi o imprimantă sau un monitor. Acest schimb se aseamănă schimburilor de mărfuri dintr-un port maritim sau fluvial, de aceea locul unde se face conectarea perifericelor se numeşte *port*.

Dintre porturi, amintim:

• *portul USB* (**Universal Serial Bus** /juːnɪvəːʳsl sɪəriəl bʌs/ *magistrala serială universală*), prin care se pot conecta la unitatea de bază mai multe tipuri de unități periferice (imprimantă, mouse, tastatură etc.). Mai mult, prin intermediul unui *hub* **USB** /juː es biː/ (o cutiuță care are o ieşire către calculator şi de la două până la 127 de ieşiri către unitățile periferice), se pot conecta la acelaşi port **USB** /juː es biː/ mai multe periferice deodată (până la 127);

• *portul serial*, prin care datele curg înspre şi dinspre unitatea de bază sub forma unei serii de impulsuri electrice, impuls după impuls, sau, mai bine spus, bit după bit, alcătuind serii de biți; portul serial este lent – şi de aceea el e folosit pentru periferice care nu cer o viteză foarte mare de transfer a datelor. Unul dintre acestea este modemul – un instrument prin care calculatorul se poate conecta la rețeaua telefonică. Alte periferice care se pot conecta la calculator prin portul serial sunt scannerele, imprimantele etc.;

• *portul paralel*, care are opt fire şi acceptă transferul într-un sens sau în celălalt a opt biți deodată (un octet); fiind un port mult mai rapid, e folosit adesea pentru imprimante;

• *portul PS/2* a fost inventat de IBM pentru conectarea *mouse*-ului; funcționează ca un port serial şi are o formă rotundă, cu 6 fire;

- *portul SCSI* (pronunță /skʌzi/) este un tip de port paralel, transferând câte un octet (byte) deodată şi nu câte un bit; la portul SCSI se pot cupla până la opt unități periferice, legate în serie unul de altul;
- *portul FireWire*, numit şi portul 1294, este cel mai rapid dintre porturi, fiind folosit pentru descărcarea filmelor de pe camerele de filmat digitale;
- *portul IrDA*, care permite conectarea fără fir (prin unde infraroşii) a unor *mouse*-uri, tastaturi, imprimante special construite pentru a fi folosite fără cabluri;
- *portul VGA*, pentru conectarea monitorului;
- *portul RJ-11*, pentru conectarea calculatorului (de fapt, a modemului încorporat în calculator) la linia telefonică;
- *portul RJ-45*, pentru conectarea calculatorului (de fapt, a plăcii de rețea) la rețeaua de calculatoare;
- *portul minipriza stereo*, pentru conectarea unui microfon, a unui difuzor sau a unor căşti audio;
- etc.

Desigur, nu toate calculatoarele **PC** /pi: si:/ au toate aceste porturi; dar, cu cât un calculator are mai multe porturi, cu atât poate controla mai multe componente periferice.

Memoria de lucru RAM

Când deschidem calculatorul (apăsând pe comutatorul amintit), se lansează în execuție un set de programe. Aceasta înseamnă că ele sunt copiate de pe discul dur în memoria de lucru (memoria primară) a calculatorului. *Memoria de lucru* cea mai importantă este memoria **RAM** /ræm/ – care înseamnă memorie cu acces direct. Fiecare instrucțiune din program are o „adresă“ precisă la care se află în memoria **RAM** /ræm/, astfel încât microprocesorul s-o poată accesa direct (nu după ce citeşte alte instrucțiuni) atunci când are nevoie de ea.

Programele lansate în execuție la deschiderea calculatorului verifică funcționalitatea fiecărei componente hard şi copiază în memoria **RAM** /ræm/ aşa-zisele „*drivere*“ – programele ultraspecializate care fac posibilă folosirea de către calculator a diferitelor mărci de imprimantă, mouse, scanner, monitor etc. După ce constată că totul e în ordine, calculatorul afişează pe ecranul

monitorului *interfața* cu utilizatorul – adică *ecranul de pornire*. Apoi aşteaptă ca tu, utilizatorule, să foloseşti această interfață ca să-i spui ce să facă el în continuare pentru tine.

Gândăceii din programe

Calculatorul nu e infailibil – nu din vina lui, ci pentru că oamenii mai fac şi greşeli. De – oameni suntem! Mai devreme sau mai târziu, o eroare de program se face simțită. Erorile din program se numesc pe englezeşte **bugs** /bʌgz/, adică *gândăcei.* Cel mai adesea, când o astfel de eroare iese la suprafață, programul respectiv se blochează – îngheață – şi nu mai primeşte nicio comandă.

Nu te speria! Nu e vina ta, utilizatorule!

Ce vei face în aceste cazuri? Soluția generală este „salutul cu trei degete“. De fapt, e o combinație de taste: **Ctrl** + **Alt** + **Delete** (uneori tasta **Delete** /dɪliːt/ *elimină* este marcată **Del**). Apeşi simultan pe toate acestea şi fie primeşti o fereastră de la care poți închide programul care nu mai răspunde la comenzi, fie întregul sistem se închide şi se deschide singur (se „restartează“). Când redeschizi programul cu probleme, acesta funcționează din nou (până la noua întâlnire cu eroarea respectivă).

De ce apar erori în programe? Programele pot avea sute de mii sau milioane de instrucțiuni. Instrucțiunile sunt scrise pe bucăți de către zeci, sute şi uneori mii de oameni. Undeva, la îmbinarea acestor bucăți, se pot ivi neconcordanțe. Deşi există unelte soft de căutare a acestor neconcordanțe în vederea rezolvării lor, unele scapă. Şi ajung în aplicația ce rulează pe calculatorul tău.

Versiunile – ediții revizuite şi adăugite

Producătorii de programe primesc de la utilizatori informații în legătură cu comportamentul programelor lor. De asemenea, ei înşişi le testează mereu. Ei îmbunătățesc programele, creând versiuni noi, mai bogate în comenzi (care aduc noi servicii pentru utilizator) şi mai sărace în... gândăcei. Există „versiuni majore“ care înglobează modificări foarte importante, notate cu cifre,

precum: 1.0 sau 2.0 sau 3.0 etc. Între acestea există sub-versiuni sau versiuni intermediare. În cazul versiunilor intermediare, modificările survenite au fost mai puține şi/sau de mai mică importanță. Ele se notează cu cifre precum: 1.1, 1.2, 1.3...; 2.1, 2.2, 2.3 etc.

Nu închide calculatorul de la comutator!

Când ți-ai terminat treaba, vrei să închizi calculatorul, nu-i aşa? Ei bine, nu apăsa pe comutator ca la radio sau la televizor!

Calculatorul are o închidere soft, care precedă închiderea hard. Închiderea soft poate chiar să execute şi închiderea hard.

Trebuie să cauți comanda **shut down** /ʃʌt daun/ *închide-te* şi s-o lansezi în execuție. Calculatorul se va pregăti pentru închidere: va închide pe rând, într-o ordine de el ştiută, toate programele, te va întreba dacă vrei să înregistreze pe discul dur ceea ce ai uitat tu să-i ceri să înregistreze etc. În final, fie va acționa chiar el butonul de deconectare de la rețea, fie va afişa un mesaj prin care îți va spune că ai voie să apeşi pe comutator. Abia când vezi mesajul poți să-l închizi!

3. Componentele software

Spuneam că, dacă nu ar exista feluritele programe de calculator, toate componentele fizice nu ar avea niciun rost pe lume. Programele animează componentele hard şi le pun să colaboreze pentru atingerea ţelurilor tale, ale utilizatorului.

Tipurile de componente soft

Componentele soft (programele) se împart în patru mari clase:

- *sisteme de operare* – componentele soft de bază ale calculatoarelor;
- *sisteme de operare a reţelelor de calculatoare* – componente soft care mijlocesc şi controlează colaborarea între calculatoarele din reţelele de calculatoare sau între diferite reţele de calculatoare;
- *aplicaţii* – programe specializate, care rezolvă probleme specifice dintr-un anumit domeniu de activitate – cum ar fi programe de grafică, de tehnoredactare, de prognoză meteo etc.;
- *drivere* – programe strict specializate pe tipuri şi mărci de componente periferice (cum ar fi driver de cutare sau cutare marcă şi model de scanner, driver de imprimantă, driver de inscriptor de DVD-uri etc).

În cartea de faţă vom vorbi mai pe larg de sisteme de operare şi de aplicaţii.

Sistemul de operare controlează componentele hard şi oferă utilizatorului calea de acces către acestea şi către aplicaţiile soft.

Aplicaţiile soft sunt programe specializate pe o sferă de activitate. *De exemplu,*

- aplicaţia soft numită **Photoshop** /fəʊtəʃɔp/ este instrumentul de lucru al graficienilor;
- aplicaţia soft numită **QuarkXPress** /kwɔːrkekspres/ este instrumentul tehnoredactorilor de ziare, reviste şi cărţi;
- **Microsoft Word** /maɪkrəsɔft wəːrd/ este o răspândită aplicaţie soft pentru prelucrarea de texte;

- **Oracle** /ɔrəkl/ se foloseşte pentru crearea şi gestionarea bazelor de date;
- **CAD** /kæd/ este instrumentul inginerilor proiectanţi etc.

Sistemele de operare sunt relativ puţine la număr. Aplicaţiile soft, mai simple sau mai complexe, sunt extrem de numeroase (de ordinul miilor sau zecilor de mii). Softul de sistem se livrează de obicei împreună cu calculatorul. Aplicaţiile soft de obicei se cumpără (fie prin descărcare de pe Internet, fie stocate pe unul sau mai multe CD-uri) şi se instalează pe calculator separat sau se pot crea de către programatori ca aplicaţii strict specializate pentru uzul unei singure firme sau chiar al unei singure persoane.

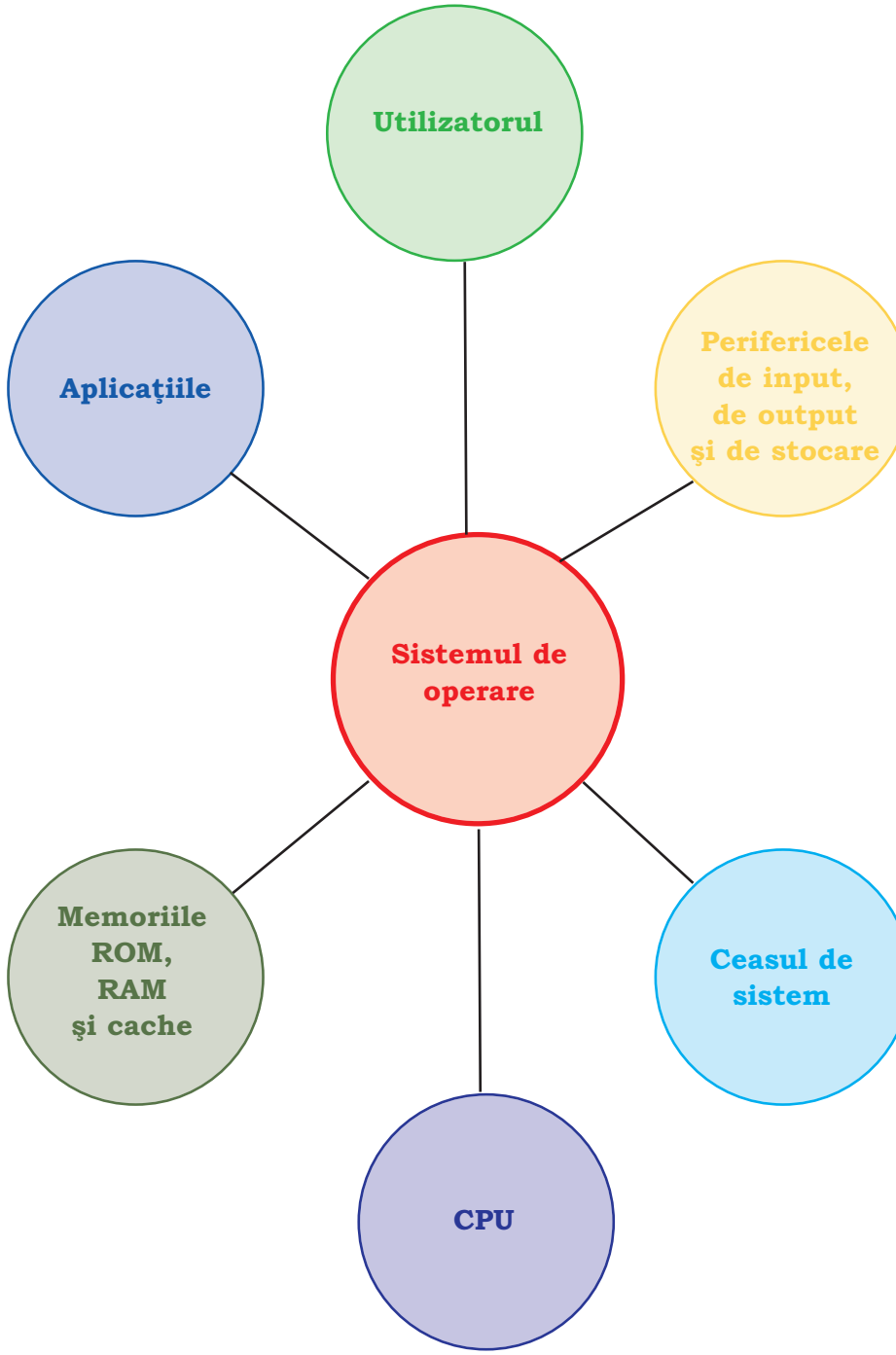
Sistemul de operare

Sistemul de operare *face legătura între toate componentele hard* (microprocesor şi **CPU** /si: pi: ju:/ *unitatea centrală de prelucrare*, discurile dure, cititoarele de dischetă şi CD, monitor, tastatură, mouse, imprimantă etc.), le pune să lucreze unele cu altele şi cu utilizatorul. Tot sistemul de operare oferă mediul în care se deschid şi rulează aplicaţiile. Aplicaţiile au acces la componentele computerului prin medierea sistemului de operare.

Sistemul de operare *ordonează sarcinile* (calculele) pe care trebuie să le îndeplinească microprocesorul – prin componenta sa de bază numită *unitatea centrală de prelucrare* (**CPU** /si: pi: ju:/ = **central procesing unit** /sentrəl prəʊsesıŋ ju:nıt/). E un fel de moară, iar aplicaţiile sunt clienţii veniţi să-şi macine grâul. Sistemul de operare este morarul, care are un fel ciudat de a se comporta cu clienţii. Anume, el nu-i permite nici unui client să-şi macine toţi sacii deodată: fiecare macină câte puţin, îşi ia făina şi se duce după alt sac de grâu, lăsând loc şi altora, până îi vine din nou rândul. În felul acesta, sistemul de operare îl satisface pe utilizator, care are de cele mai multe ori impresia că numeroase operaţiuni din aplicaţii diferite se execută simultan. (Dar se întâmplă să i se pară şi că orice program „merge“ prea încet!)

O altă analogie (dacă n-ai văzut cum se macină la moară):

Închipuie-ţi că în anul 2020 eşti de serviciu la turnul de control al aeroportului internaţional „Henri Coandă“ din Bucureşti şi dirijezi traficul aerian. Sute de avioane şi elicoptere vin şi pleacă, aşteaptă să aterizeze sau să decoleze, unele transportă



Sistemul de operare e majordomul tău, utilizatorule!

pasageri, altele mărfuri, unele sunt cât un bloc de 10 etaje, altele cât un TIR, unele trebuie să aterizeze de urgență, pentru că au o defecțiune la bord, altele trebuie să plece cu persoane ultra-importante la întâlniri internaționale sau la meciuri de fotbal... Iar tu trebuie să faci față tuturor acestor solicitări, să dai undă verde unuia, să ceri altora să aştepte şi să faci totul fără să se producă vreo catastrofă.

Rolul tău sau al echipei tale de la turnul de control ar fi similar cu rolul sistemului de operare dintr-un **PC** /piː siː/. Şi în calculator avem de-a face cu un trafic ameţitor: electronii zboară încolo şi încoace prin circuitele integrate, la viteze incredibil de mari, conduşi spre destinații precise de sistemul de operare.

Sistemul de operare, mai pe scurt, mediază (mijloceşte) între utilizator, componentele hard şi aplicațiile soft. Cea mai importantă parte a lui se numeşte *nucleu* sau *kernel* (**kernel** /kəːrnl/ *sâmbure, miez; nucleu*). O altă denumire a nucleului (kernel-ului) este *programul supraveghetor* (**supervisor program** /suːpəʳvaɪzəʳ prəʊgræm/). Această parte a sistemului de operare coordonează activitatea perifericelor şi operațiile executate de microprocesor (**CPU** /siː piː juː/).

Când deschidem calculatorul, programul supraveghetor este copiat în memoria **RAM** /ræm/ (memoria de lucru a procesorului) şi va rămâne în această memorie pe toată durata funcționării *PC*-ului. De aceea spunem că programul supraveghetor (*nucleul* sau *kernel*-ul) este *rezident în memorie*. Părțile mai rar folosite ale programului de operare, numite *nerezidente în memorie*, rămân în aşteptare pe discul dur şi sunt copiate în memoria **RAM** /ræm/ numai când este nevoie de ele.

Niciodată împreună în acelaşi timp

Sunt mai multe tipuri de sisteme de operare. Pe un calculator nu pot rula două sisteme de operare diferite în acelaşi timp (dar pot rula în intervale diferite). Dintre cele mai cunoscute sisteme de operare, amintim:

- **DOS** /dɔs/ = **disk operating system** /dɪsk ɔpəreɪtɪŋ sɪstəm/ *sistemul de operare a discului*;
- **Unix** /juːnɪks/;
- **Linux** /lɪnɪks/;
- **Macintosh OS X** /mækɪntɔʃ əʊ es ten/;

- **Windows 95** /wɪndəʊz naɪnti faɪv/;
- **Windows 98** /wɪndəʊz naɪnti eɪt/;
- **Windows 2000** /wɪndəʊz tuː θaʊznd/;
- **Windows NT Workstation** /wɪndəʊz en tiː wəːrksteiʃn/;
- **Windows XP** /wɪndəʊz eks piː/;
- **Windows Vista** /wɪndəʊz vɪstə/.

Ne vom ocupa îndeaproape de trei sisteme de operare: **Windows 98** /wɪndəʊz naɪnti eɪt/ şi **Windows XP** /wɪndəʊz eks piː/ – mai răspândite în ţara noastră – şi **Windows Vista** /wɪndəʊz vɪstə/, cel mai nou sistem de operare al companiei Microsoft.

O menţiune specială merită sistemul de operare **Linux** /lɪnɪks/. Spre deosebire de toate celelalte din lista de mai sus, acesta nu este produs de o firmă anume. Dimpotrivă, prima lui formă a fost creată de un student finlandez (Linus Torvalds), cu scopul declarat de a pune gratuit la îndemâna tuturor iubitorilor de calculatoare un sistem de operare robust şi eficient. Apoi, mii de alţi programatori au contribuit la îmbogăţirea acestui sistem de operare. Şi tu vei putea contribui, dacă vei vrea, la dezvoltarea *Linux*-ului.

Mai mult, toate aplicaţiile care rulează pe *platforma Linux* (*platformă* se numeşte combinaţia dintre un anumit tip de procesor şi un anumit sistem de operare) se pot obţine gratuit şi pot fi folosite sub licenţa **GNU** (fără plată). Aceasta, în timp ce licenţele pentru aplicaţiile scrise pentru celelalte sisteme de operare costă zeci, sute, sau chiar mii de euro.

Interfaţa cu utilizatorul

Te uiţi la ecranul monitorului şi vrei să comunici cu calculatorul, să interacţionezi cu el. Sistemul de operare îţi oferă calea prin care poţi comunica, numită *interfaţa cu utilizatorul* (**user interface** /juːzəʳ ɪntəʳfeɪs/). Există trei tipuri de interfaţă cu utilizatorul: *interfaţa linie de comandă, interfaţa cu listă de comenzi şi interfaţa grafică*.

Interfaţa linie de comandă

Interfaţa linie de comandă (engl. **CLI** /siː el aɪ/ = **command line interface** /kəmænd laɪn ɪntəʳfeɪs/) afişează pe ecranul monocolor (de

obicei cu fundal negru) un cursor şi aşteaptă să introduci tu comanda. Comanda trebuie s-o scrii ca pe o serie de cuvinte-cheie care urmează o sintaxă (un ansamblu de reguli de îmbinare) foarte strictă. De exemplu, în sistemul de operare **MS-DOS** /ɛm ɛs dɔs/ = **Microsoft Disk Operating System** /maɪkrəsɔft dɪsk ɔpəreɪtɪŋ sɪstəm/ *sistemul Microsoft de operare a discului* – cursorul de comandă cel mai des folosit este:

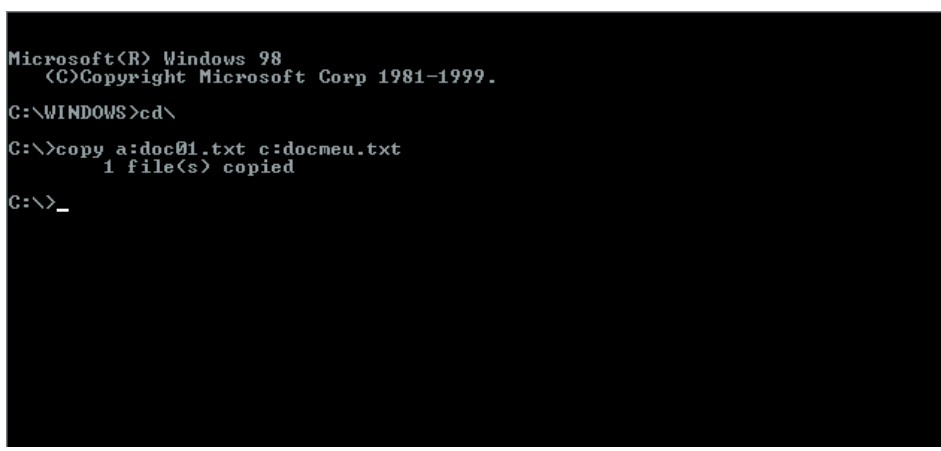
C:\>

(**C:** desemnează primul disc dur al sistemului.)

Iată un exemplu de comandă pe care poți s-o dai calculatorului prin **CLI** /si: el aɪ/:

```
copy a:doc01.txt c:docmeu.txt
```

După ce o scrii, apeşi pe tasta **Enter** /entər/ *intră/rând nou*, care te plasează la început de rând; atunci calculatorul citeşte şi execută comanda.



Ecran MS-DOS*: executarea comenzii de copiere este urmată de răspunsul* 1 file(s) copied*; liniuța de pe ultimul rând este cursorul interfeței linie de comandă.*

Ce i-ai cerut să facă? I-ai spus să copieze documentul cu numele doc01.txt de pe dischetă (numită „A:“) pe discul dur („C:“), schimbându-i totodată şi numele în docmeu.txt. După ce execută comanda, calculatorul îți afişează din nou cursorul şi aşteaptă comanda următoare.

Dezavantajul acestei interfețe este că trebuie să înveți pe de rost sute de comenzi, să nu bați greşit nicio literă şi să nu modifici ordinea elementelor din comandă (sintaxa comenzii).

Avantajul este că, odată memorate comenzile, comunicarea cu calculatorul este foarte rapidă. Degetele tale conduc toate operațiunile pas cu pas, ai controlul deplin şi direct al întregii situații.

Interfața cu liste de comenzi (meniuri)

În cazul interfeței cu *liste de comenzi* (**menu-driven interface** /menju: drɪvn ɪntəˈfeɪs/), nu mai eşti nevoit să introduci comenzile manual: le alegi dintr-o listă de comenzi posibile.

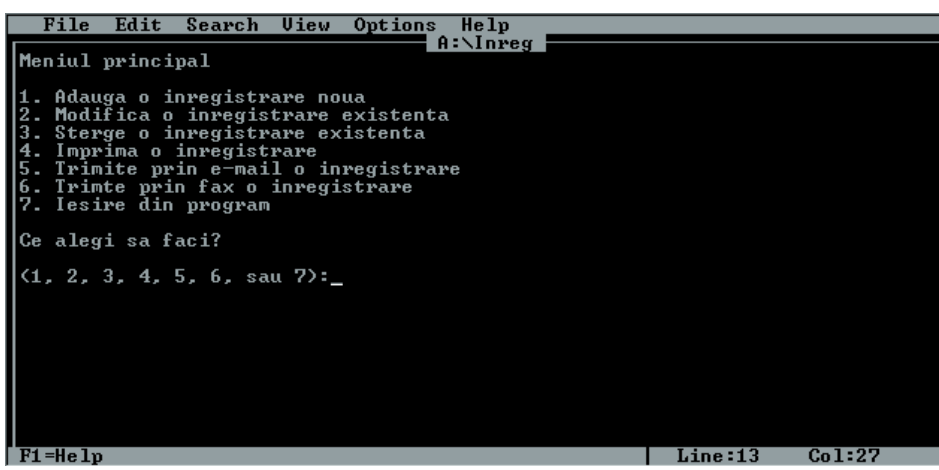
Iată un exemplu de listă de comenzi:

Meniul principal

1. Adaugă o înregistrare nouă
2. Modifică o înregistrare existentă
3. Şterge o înregistrare existentă
4. Imprimă o înregistrare
5. Trimite prin e-mail o înregistrare
6. Trimite prin fax o înregistrare
7. Ieşire din program

Ce alegi să faci?

(1, 2, 3, 4, 5, 6, sau 7):_


File Edit Search View Options Help
A:\Inreg
Meniul principal
1. Adauga o inregistrare noua
2. Modifica o inregistrare existenta
3. Sterge o inregistrare existenta
4. Imprima o inregistrare
5. Trimite prin e-mail o inregistrare
6. Trimte prin fax o inregistrare
7. Iesire din program
Ce alegi sa faci?
(1, 2, 3, 4, 5, 6, sau 7):_
F1=Help
Line:13 Col:27

Interfața cu liste de comenzi: citeşti comenzile şi apeşi pe numărul comenzii dorite; fie va fi executată comanda, după care revine pe ecran meniul, fie va fi afişat un alt meniu (sub-meniu) din care să alegi comanda următoare.

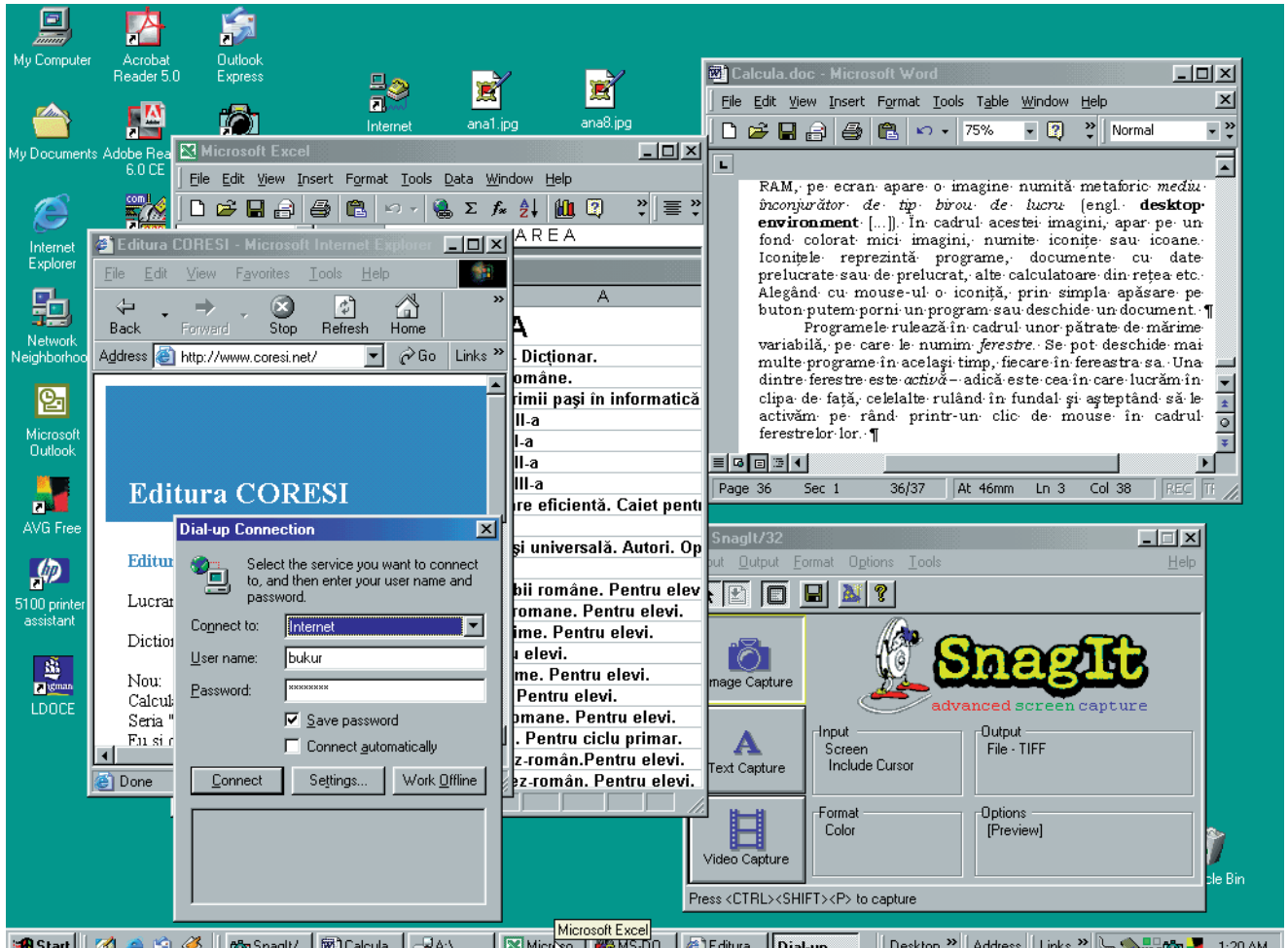
În cazul de față ți se cere să scrii numărul comenzii dorite şi să apeşi pe tasta **Enter** /entəʳ/ *intră/rând nou*.

În alte cazuri, poți să alegi comanda prin folosirea tastelor cu săgeți sau prin indicarea ei cu ajutorul *mouse*-ului.

Interfața grafică (GUI)

Cea mai răspândită şi îndrăgită *interfață* cu utilizatorul este cea *grafică* sau **GUI** /gʊ ɪ/ = **graphical user interface** /græfikəl juːzəʳ ɪntəʳfeɪs/. În **GUI** /gʊ ɪ/, după ce sistemul de operare s-a lansat şi a fost copiat în memoria **RAM** /ræm/ = **random access memory** /rændəm ækses meməºri/ *memorie volatilă cu acces direct/memorie de lucru*, pe ecran apare o imagine numită metaforic *mediu înconjurător de tip birou de lucru* (**desktop environment** /desktɔp ɪnvaɪərənmənt/). (Cu un neologism la îndemână, numim acest ecran *desktop*.) În cadrul acestei imagini, apar pe un fond colorat mici desene, numite *iconițe* sau *icon-uri*. Iconițele (icon-urile) reprezintă programe, documente cu date prelucrate sau de prelucrat, alte calculatoare din rețea etc. Alegând cu *mouse*-ul o iconiță, prin simpla apăsare pe buton putem porni un program sau deschide un document (sau şi una şi alta).

Programele rulează în cadrul unor dreptunghiuri de mărime variabilă, pe care le numim *ferestre*. Se pot deschide mai multe programe în acelaşi timp, fiecare în fereastra sa. Una dintre ferestre este *activă* – adică este cea în care lucrăm în clipa de față, celelalte rulând în fundal şi aşteptând să le activăm pe rând. Cum le activăm? Printr-un clic de *mouse* în cadrul lor.


My Computer
Acrobat Reader 5.0
Outlook Express
My Documents
Internet Explorer
Network Neighborhood
Microsoft Outlook
AVG Free
5100 printer assistant
LDOCE
Internet
ana1.jpg
ana8.jpg
Microsoft Excel
File Edit View Insert Format Tools Data Window Help
Editura CORESI - Microsoft Internet Explorer
File Edit View Favorites Tools Help
Back Forward Stop Refresh Home
Address http://www.coresi.net/
Go Links
Editura CORESI
Dial-up Connection
Select the service you want to connect to, and then enter your user name and password.
Connect to: Internet
User name: bukur
Password:
Save password
Connect automatically
Connect Settings... Work Offline
Calcula.doc - Microsoft Word
File Edit View Insert Format Tools Table Window Help
Normal
RAM, pe ecran apare o imagine numită metaforic mediu înconjurător de tip birou de lucru (engl. desktop environment [...]). În cadrul acestei imagini, apar pe un fond colorat mici imagini, numite iconițe sau icoane. Iconițele reprezintă programe, documente cu date prelucrate sau de prelucrat, alte calculatoare din rețea etc. Alegând cu mouse-ul o iconiță, prin simpla apăsare pe buton putem porni un program sau deschide un document.
Programele rulează în cadrul unor pătrate de mărime variabilă, pe care le numim ferestre. Se pot deschide mai multe programe în același timp, fiecare în fereastra sa. Una dintre ferestre este activă – adică este cea în care lucrăm în clipa de față, celelalte rulând în fundal și așteptând să le activăm pe rând printr-un clic de mouse în cadrul ferestrelor lor.
Page 36 Sec 1 36/37 At 46mm Ln 3 Col 38
SnagIt/32
Image Capture
Text Capture
Video Capture
SnagIt
advanced screen capture
Input
Screen
Include Cursor
Output
File - TIFF
Format
Color
Options
[Preview]
Press <CTRL><SHIFT><P> to capture
Start
Desktop
Address
Links
1:20 AM

Mai multe ferestre ale unor aplicații deschise. Activă este fereastra aplicației utilitare Dial-Up Connection *(bara pe care apare denumirea ei este mai închisă la culoare).*

Desktopul sistemului de operare Windows 98

Interfața grafică a sistemului de operare Windows (vezi imaginea de la pag. 61) produs de compania Microsoft prezintă la baza ecranului o bară, numită *bara de funcțiuni a ecranului*.

Pe această bară apar butoane cu iconițe pe ele, reprezentând programe (aplicații) pe care le putem deschide cu un clic de *mouse*. Tot aici se ivesc butoane noi corespunzând documentelor deschise de aplicațiile în execuție.

Deasupra barei de funcțiuni, pe cuprinsul ecranului, adică pe **desktop** /desktɔp/ *biroul virtual reprezentat de ecran*, vedem iconițe cu titluri ca: **My Computer** /maɪ kəmpjuːtəʳ/ *calculatorul meu*, **My Documents** /maɪ dɔkjəmənts/ *documentele mele*, **Network Neighborhood** /netwəːʳk neibəʳhʊd/ *vecinii din rețea*, **Internet Explorer** /ɪntəʳnet ɪksplɔːrəʳ/, **Recycle Bin** /riːsaɪkl bɪn/ *coşul de gunoi* şi altele.

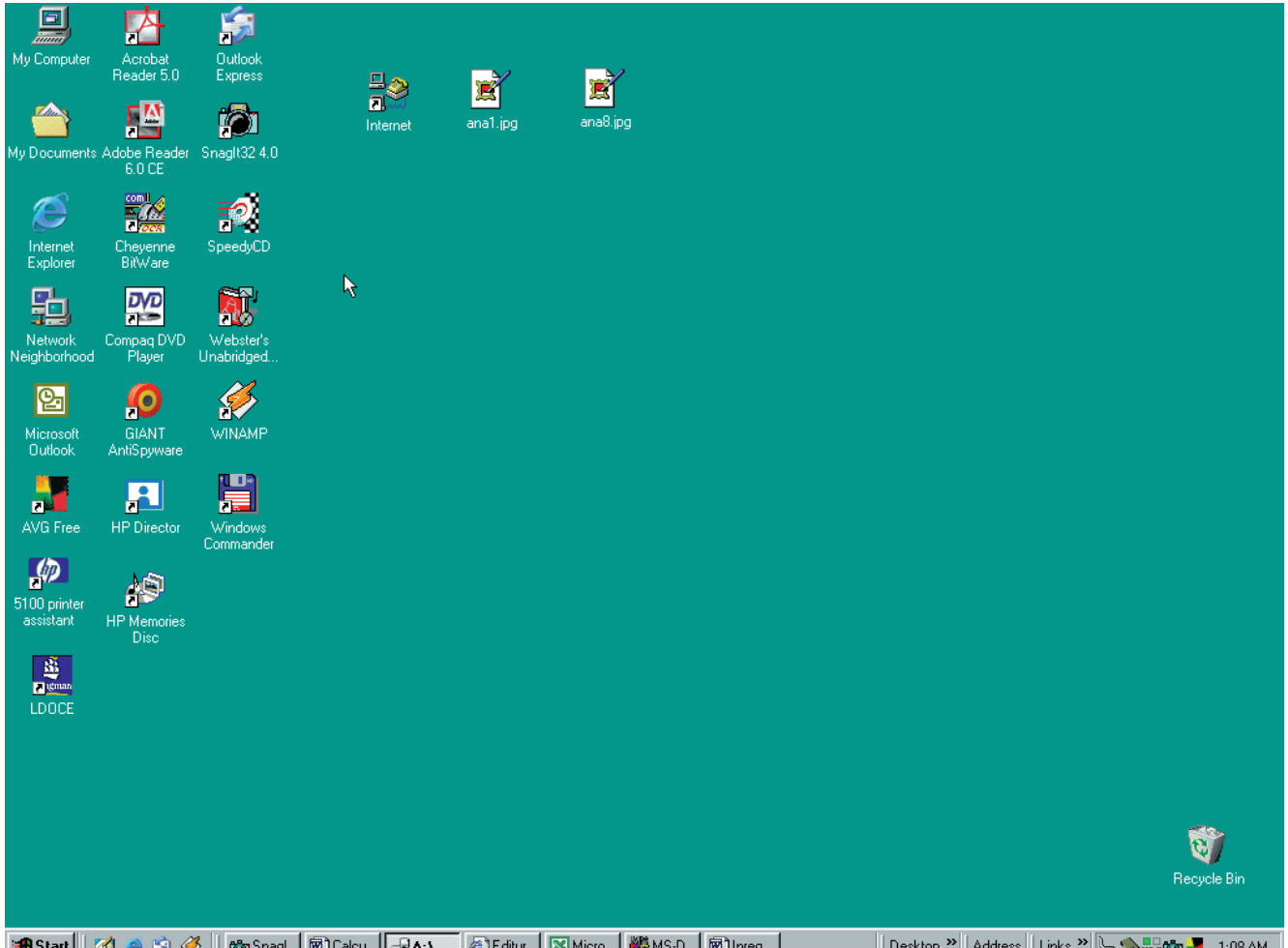
Iconița „My Computer“ („Calculatorul meu“)

Poziționez indicatorul controlat de *mouse* pe iconița (icon-ul) **My Computer** /maɪ kəmpjuːtəʳ/ *calculatorul meu* şi apăs de două ori pe butonul din stânga al *mouse*-ului. Ce se întâmplă? Se deschide o fereastră cu alte iconițe pe care le pot accesa cu *mouse*-ul.

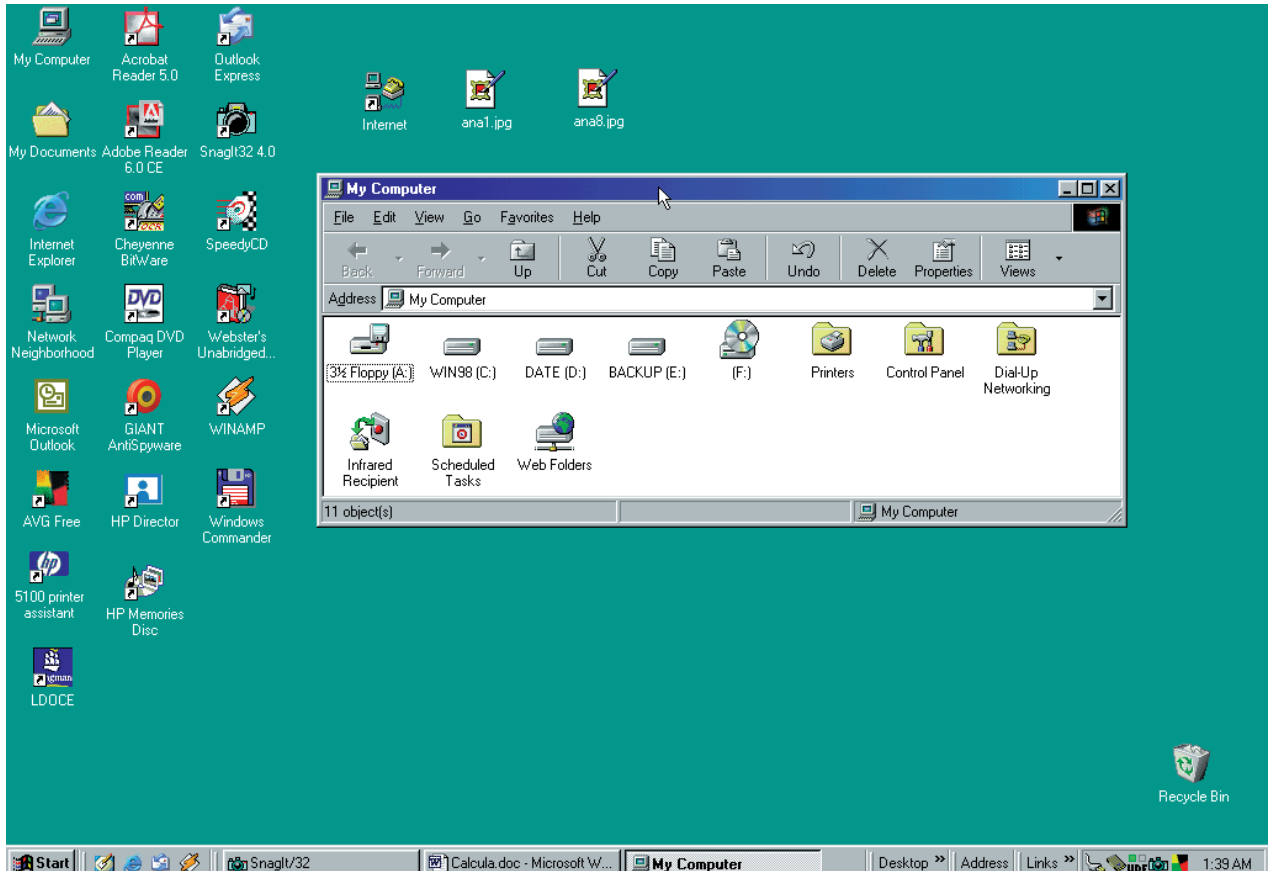
Iconițele grupate sub **My Computer** /maɪ kəmpjuːtəʳ/ *calculatorul meu* (vezi imaginea de la pag. 62) reprezintă toate mediile (adică tipurile de *suport* material) de memorie secundară (de stocare) la care are acces calculatorul meu, plus alte câteva grupuri de documente – **Printers** /prɪntəʳz/ *imprimante*, **Control Panel** /kəntrəʊl pænl/ *tabloul de control/comandă*, **Dial-Up Networking** /daɪəl ʌp netwəːʳkɪŋ/ *accesare de rețele prin telefon* etc.

De exemplu – mediile de stocare de pe calculatorul pe care scriu această carte sunt:

- *discheta* aflată în unitatea de citire/scriere de dischete, care e notată convențional cu litera A urmată de două puncte (**A:**);
- *discul dur C:*, căruia i-am dat eu denumirea **„WIN98“**; pe acest disc se află sistemul de operare al calculatorului meu, precum şi aplicațiile pe care le-am instalat; îți aminteşti că primul disc dur este totdeauna notat cu litera C (**C:**)?;



Ecranul de bază al sistemului de operare Windows 98 *cuprinde „biroul“ cu iconițe (icon-uri), numit şi desktop, şi bara de funcțiuni de la baza ecranului.*



Fereastra chemată pe desktop de iconița (icon-ul) My Computer.

- *discul dur D:* (l-am numit **„DATE“**), unde stochez fişierele pe care le creez pe calculator (îmi place să le țin separat de sistemul de operare şi de aplicații);
- *discul dur E:* (l-am numit **„BACKUP“**), unde copiez fişiere care mi se par mie mai importante; e mai bine să le am în dublu exemplar – în cazul în care discul dur **D:** se strică, le recuperez de pe discul **E:**;
- *CD-ROM-ul* aflat în unitatea de citire de CD-ROM-uri (notată cu litera **F:**); iconița CD-ROM-ului este un disc ce acoperă parțial o unitate de citire de CD-ROM-uri – unitate care arată ca o cutiuță plată, cu o deschizătură în partea din față.

Accesarea informaţiilor de pe dischetă

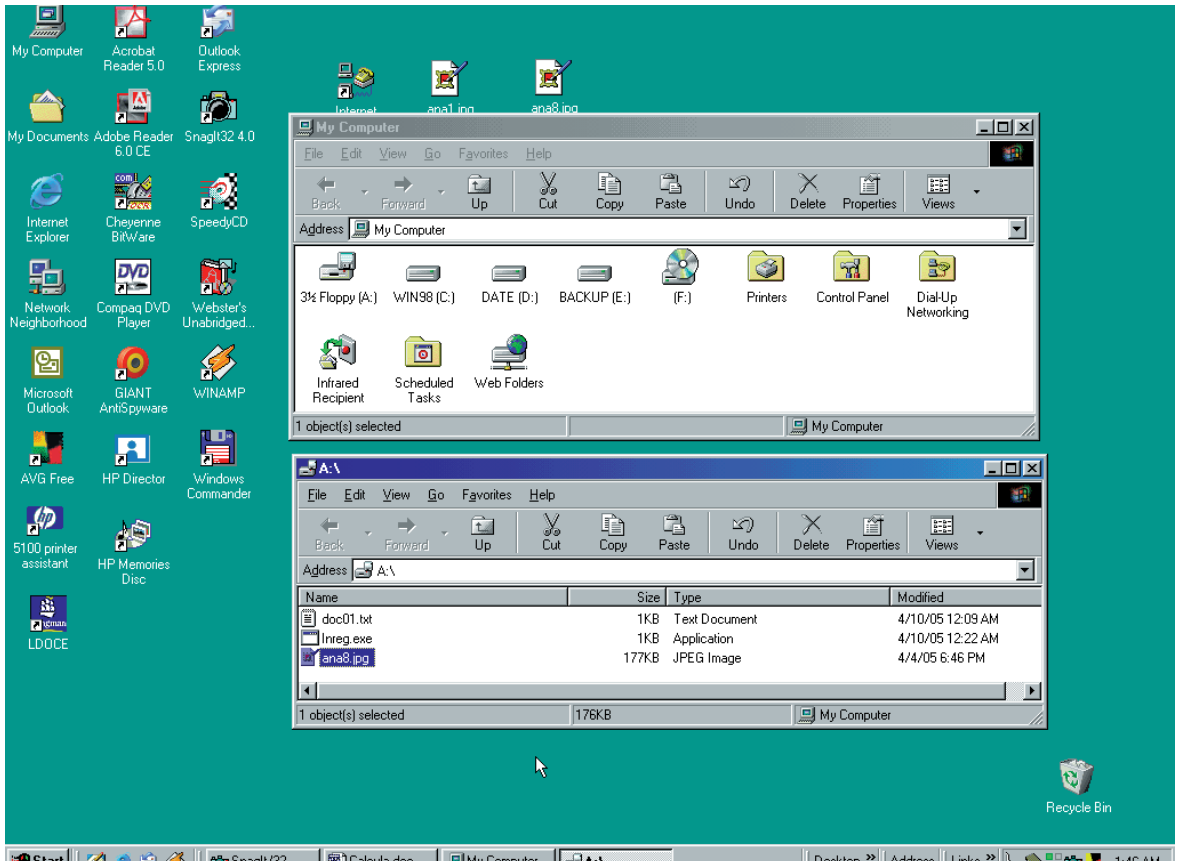
Să facem clic pe iconița numită **„3$^{1/2}$ Floppy (A:)“**, care reprezintă unitatea de citire/scriere a dischetei. Dacă am o dischetă introdusă în unitate, se va deschide o fereastră care îmi va dezvălui ce este pe acea dischetă. Dacă nu am o dischetă în unitate, fereastra care se va deschide va fi goală.

Întâmplător, am o dischetă în unitate. Ce se află înregistrat pe ea? Trei fişiere, fiecare cu câte un nume şi o extensie. Numele este separat de extensie printr-un punct.

Ce este un fişier

Un *fişier* este un corp de date care formează un tot unitar şi care se stochează laolaltă, fiind identificat prin secvența nume–punct–extensie.

- Primul fişier, doc01.txt, are numele doc01 şi extensia txt. Citind extensia, atât eu, cât şi calculatorul ştim că avem de-a face cu un *fişier de tip text* (txt = text). E vorba de un text simplu, cu minimum de prelucrare.
- Al doilea fişier, Inreg.exe, este o aplicație. De unde ştim? De la extensia exe, care indică un *fişier executabil*, adică un program. Acest program mă ajută să înregistrez date într-o bază de date.



Fereastra „A:“ ne arată fişierele de pe dischetă: fişierul text doc01.txt, *fişierul executabil* Inreg.exe *şi fişierul cu conţinut grafic* ana8.jpg.

• Al treilea fişier, ana8.jpg este una dintre fotografiile ce o înfăţişează pe prietena noastră de familie Ana-Maria. De unde ştiu? Sigur, îmi pot da seama după nume (ana8 – a opta fotografie a Anei); dar extensia este de fapt cea care îmi arată tipul fişierului. **JPG** /dʒeɪ piː dʒiː/ este un *format grafic* standard realizat de **Joint Picture Expert Group** /ʤɔɪnt pɪktʃəʳ ekspəːʳt gruːp/ (**JPEG**), o organizaţie de profesionişti în grafică. Există multe alte formate în care se pot realiza fişiere cu conţinut grafic; iată câteva extensii: pcx, tif, bmp etc.

Acum putem să mergem mai departe – să selectăm unul dintre cele trei fişiere şi să vedem ce se va întâmpla când executăm dublu clic pe el. Ai puţină imaginaţie? Tu ce crezi că se va întâmpla?

Dacă am face dublu clic pe doc01.txt, ar trebui ca, la această comandă a noastră, sistemul de operare **Windows 98** /wɪndəuz naɪnti eɪt/ să lanseze în memoria **RAM** /ræm/ *memorie volatilă cu acces direct/memorie de lucru* o aplicaţie soft care să ştie să prelucreze texte. Acea aplicaţie soft, după instalare în **RAM** /ræm/, va acţiona asupra fişierului doc01.txt şi îl va deschide, adică îl va copia în **RAM** /ræm/ şi îl va afişa pe ecran. Odată afişat, putem folosi aplicaţia de prelucrare de text deja deschisă pentru a continua să scriem în fişierul doc01.txt, pentru a şterge cuvinte de acolo sau pentru a corecta eventualele greşeli de ortografie.

Dacă vom face dublu clic pe Inreg.exe, atunci sistemul de operare va lansa în execuţie aplicaţia Inreg şi ne va facilita activitatea de adăugare de noi date sau de modificare a celor deja existente în baza de date.

Dacă vom face dublu clic pe ana8.jpg, ce se va întâmpla? Hai să încercăm. Selectăm fişierul (când e selectat, apare umbrit pe ecran). Dublu clic şi... **Windows 98** /wɪndəuz naɪnti eɪt/ deschide aplicaţia **Microsoft Photo Editor** /maɪkrəsɔft fəutəu edɪtəʳ/ *editorul de fotografii Microsoft* (adică o copiază în memoria **RAM** /ræm/ şi îi creează o fereastră în care să se afişeze pe ecran). La rândul ei, aplicaţia **Microsoft Photo Editor** /maɪkrəsɔft fəutəu edɪtəʳ/, tot cu ajutorul sistemului de operare **Windows 98** /wɪndəuz naɪnti eɪt/, deschide fişierul ana8.jpg (adică îl copiază în memoria **RAM** /ræm/ şi îl afişează pe ecran în cadrul propriei sale ferestre).

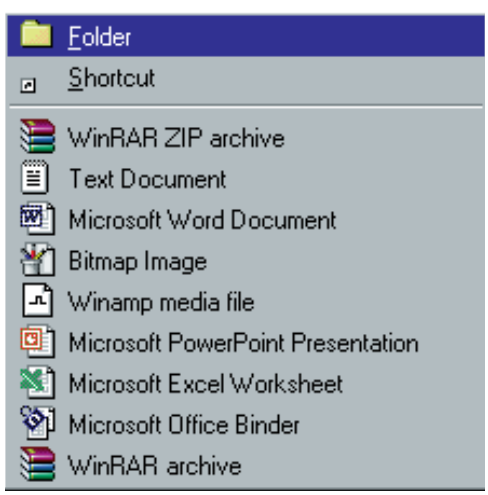
Ce este un dosar (sau folder)

Am aflat ce este un fişier. Am aflat că fişierele pot fi înregistrate (se spune mai des „salvate“) pe o dischetă sau pe discul dur. Tot înregistrând fişiere pe discul dur, destul de repede ne putem trezi în situaţia să nu mai ştim dintr-o privire ce cuprinde fiecare fişier.

Calculatorul ne oferă şi aici o mână de ajutor. Putem crea *dosare* în care să grupăm fişierele înrudite. Un exemplu: ne place opera marelui poet Petre Ghelmez şi în fiecare zi ne facem timp să alcătuim un fişier cu câte o poezie a lui. Vrem să avem un loc pe discul dur unde să grupăm aceste fişiere, pentru a nu le amesteca cu restul fişierelor noastre.

Vom crea un dosar (numit şi *folder*) cu numele Ghelmez. Cum procedăm?

Ne aflăm în faţa ecranului de pornire (numit *desktop*) oferit ca interfaţă de **Windows 98** /wɪndəʊz naɪnti eɪt/. Poziţionăm indicatorul *mouse*-ului oriunde pe desktop (dar nu pe vreo iconiţă sau pe bara de jos a ecranului). Apăsăm pe butonul *mouse*-ului din partea dreaptă (nu pe cel pe care am tot apăsat până acum, ci pe cel din partea opusă). Apare o listă de comenzi (un *meniu*). Alegem **New** /njuː/ *nou* – se deschide altă listă.



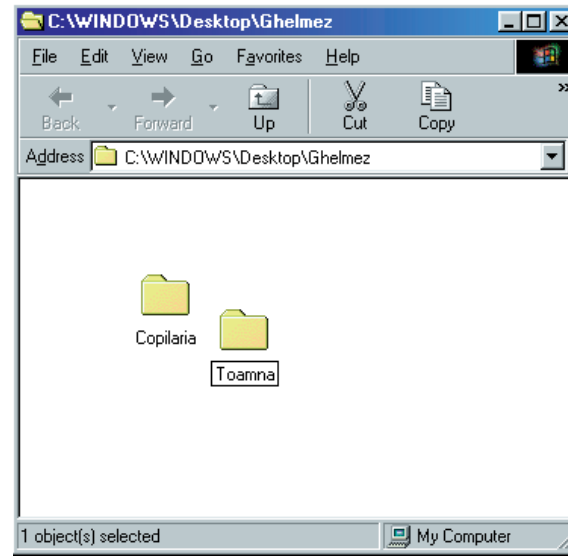
Apăsăm pe butonul din dreapta al mouse-ului, apoi pe New *şi se iveşte acest meniu.*

Aici alegem **Folder** /fəʊldər/ *dosar*. Cum am apăsat pe **Folder**, meniul dispare, iar pe desktop apare o iconiţă nouă (care este chiar desenul unui dosar) cu denumirea **New Folder** /njuː fəʊldər/ *dosar nou*. Cele două cuvinte – **New Folder** – apar pe un fond albastru. Aceasta înseamnă că sunt *selectate*. Dacă introducem un cuvânt cu ajutorul tastaturii, cuvintele selectate vor dispărea şi în locul lor va apărea cuvântul scris de noi. Acela e denumirea dosarului.

Să scriem numele *folderului* nostru: Ghelmez.

Acum avem *folderul* Ghelmez pe desktop. Vom putea salva în acest *folder* fişierele care cuprind poezii de Petre Ghelmez.

Poate vrem să mergem cu organizarea mai departe. Vrem să grupăm poeziile despre copilărie ale lui Ghelmez într-un *folder* numit Copilăria, cele despre toamnă în *folderul* Toamna etc. Aceste *foldere* noi, le vom crea în interiorul *folderului* denumit Ghelmez. Fiind în interiorul unui alt *folder*, ele se vor numi *sub-foldere*.



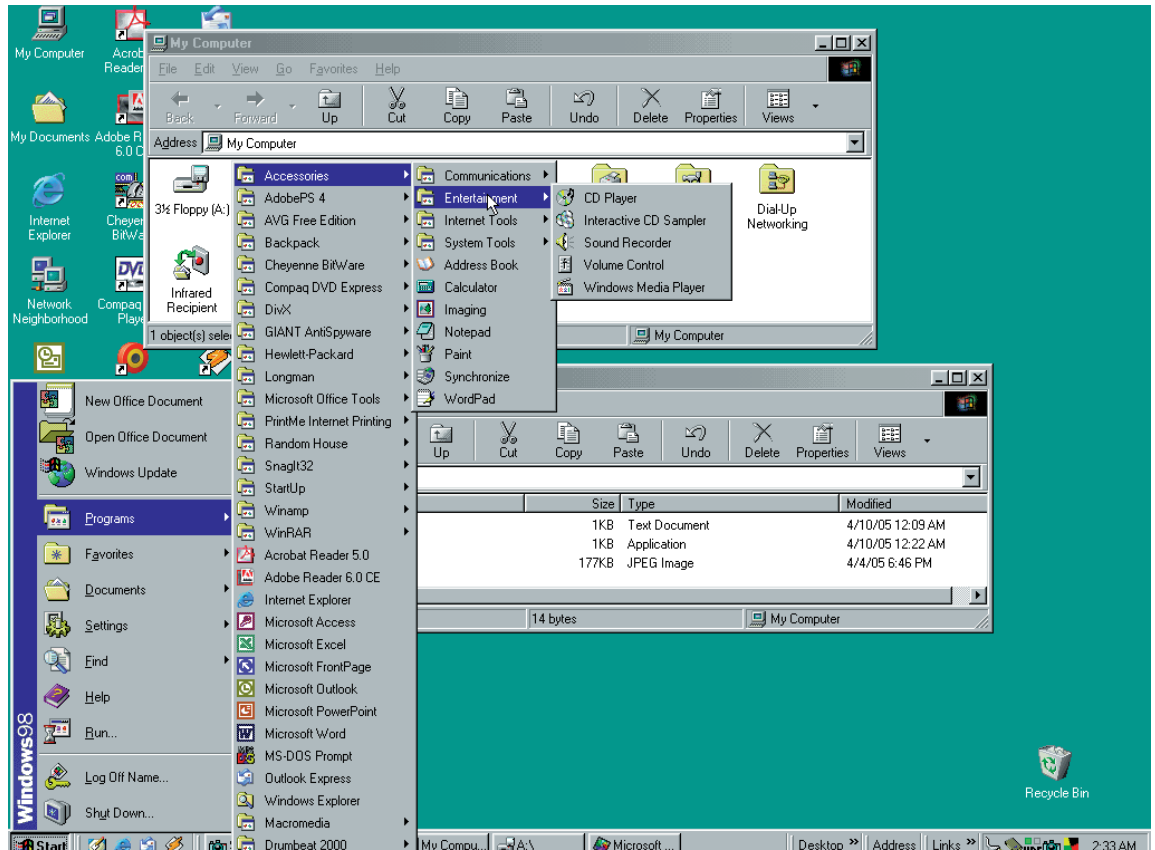
*Două sub-folder-e (*Toamna *şi* Copilaria*) în folder-ul* Ghelmez

Iată cum procedăm. Deschidem *folderul* Ghelmez de pe *desktop* (dublu clic pe el). Se deschide o fereastră care ne arată conținutul dosarului Ghelmez (dosarul e gol deocamdată). Plasăm *pointer*-ul (indicatorul *mouse*-ului) în interiorul acestei ferestre. Alegem iarăşi **New > Folder** şi scriem numele: Copilăria. Repetăm operațiunea pentru a crea *sub-folderul* Toamna. Aşa putem crea câte *sub-foldere* ne sunt necesare.

Iată meniul Dumneavoastră! Ce doriți să comandați?

Există şi alte modalități de a deschide aplicațiile soft pentru a lucra cu ele? Poate că nu apar iconițele lor pe biroul virtual (desktop) reprezentat de ecran şi poate că nu avem fişiere create în acele programe, deci nu avem pe ce să facem dublu clic.

Pentru această situație, avem acces la nişte *liste*, numite *meniuri* (ca lista de bucate de la restaurant). Să ne uităm la bara din josul ecranului. Ce vedem chiar la capătul din stânga? Un



Start > Programs > Accessories > Entertainment... *Dacă apăsăm pe* CD player *şi pornim această aplicaţie, punem calculatorul să cânte. Totul e să avem un CD cu muzică în cititorul de CD-ROM.*

buton dreptunghiular, pe care se află logo-ul sistemului de operare **Windows** /wɪndəʊz/ (un steag fluturând în vânt, alcătuit din ferestre colorate) urmat de cuvântul **Start** /stɑːrt/ *începe/început*.

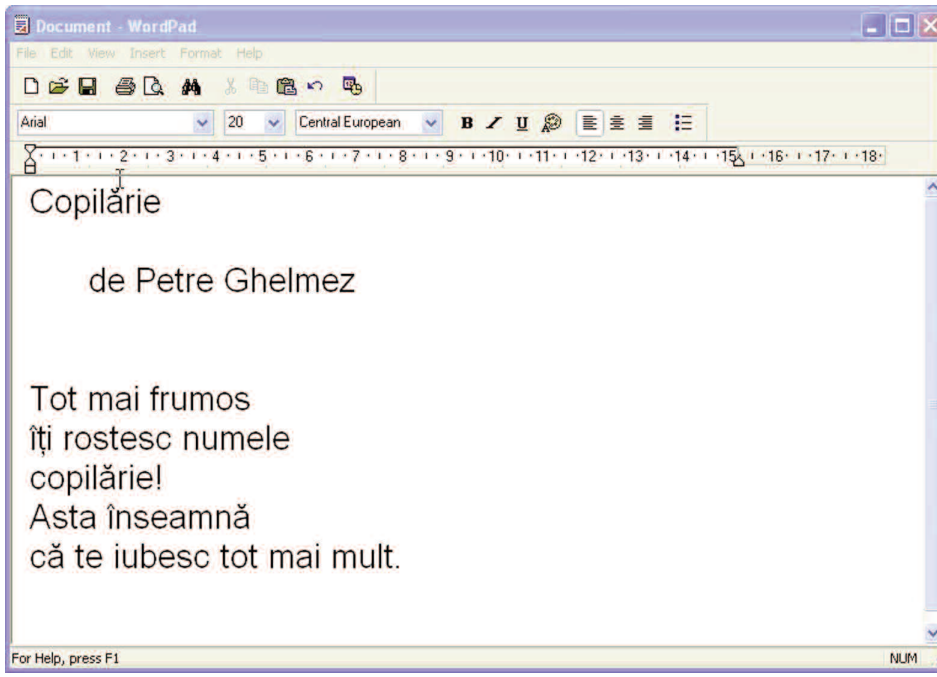
Păi să începem! Facem clic (o dată) pe butonul **Start** /stɑːrt/. Imediat se lansează meniul principal. E o listă de alte meniuri (numite sub-meniuri). Să alegem sub-meniul **Programs** /prəʊgræmz/ *programe*. Vom vedea lista de programe (aplicații soft) instalate pe calculatorul nostru. Programele care apar în această listă sunt aplicații care nu fac parte din sistemul de operare, ci au fost cumpărate şi instalate separat. Unele denumiri însă nu sunt programe, ci tot sub-meniuri. De exemplu, sub-meniul **Accessories** /əksesəʰriz/ *accesorii*. Acesta cuprinde mai multe aplicații şi sub-meniuri ce listează încă nişte aplicații. Toate aplicațiile listate sub **Accessories** /əksesəʰriz/ vin odată cu („calculatorişti“ spun: „sunt împachetate cu“ sau „integrate în“) sistemul de operare (numai că ele sunt *nerezidente*, întrucât sunt lansate în memoria **RAM** /ræm/ numai la nevoie). Aplicațiile împachetate cu sistemul de operare se numesc şi *utilitare*.

Câteva aplicaţii instalate odată cu Windows 98

Aplicațiile pe care le găsim în sub-meniul **Accessories** /əksesəʰriz/ *accesorii*, precum şi aplicațiile din sub-meniurile acestui sub-meniu se oferă de către distribuitorii calculatoarelor echipate cu sistemul de operare **Windows 98** /wɪndəʊz naɪnti eɪt/. Pentru ele nu se plăteşte nimic în plus – adică nimic peste costul calculatorului şi al sistemului de operare.

Enumerăm câteva dintre aceste aplicații utilitare – pentru a afla ce putem face cu ele:

- **Imaging** /ɪmɪʤɪŋ/ *lucru cu imagini* – pentru afişare şi prelucrare de fotografii sau desene,
- **Notepad** /nəʊtpæd/ *carnețel de notițe* – pentru fişiere ce cuprind texte scurte, prelucrate sumar (ca nişte bilețele),
- **Paint** /peɪnt/ *pictează* – pentru realizarea de desene cu ajutorul *mouse*-ului şi al unor procedee specifice acestui program,
- **Wordpad** /wəːrdpæd/ *carnețelul aplicației* **Microsoft Word** /maɪkrəsɔft wəːrd/ – pentru fişiere-text ce cuprind texte (mai) lungi, cu o prelucrare mai avansată (**Wordpad** /wəːrdpæd/ cuprinde funcțiile de bază ale aplicației **Microsoft Word** /maɪkrəsɔft wəːrd/ – aceasta din



Un document scris în WordPad. *Şi aici, ca şi în* Microsoft Word, *avem posibilitatea să scriem cu litere româneşti – cu* ă, â, î, ţ, ş. *Acestea se numesc* litere cu diacritice. *Ori de câte ori scrieți în limba română, folosiți literele cu diacritice, din respect față de limbă şi față de cititor.*

urmă fiind o aplicație mult mai complexă şi realizând o prelucrare foarte avansată de texte, dar care se cumpără şi se instalează separat de sistemul de operare).

Uneltele de întreţinere şi control al sistemului (calculatorului)

Un sub-meniu important aflat în **Accessories** /əksesəʳiz/ *accesorii* este **System Tools** /sɪstəm tuːlz/ *uneltele sistemului*. Să deschidem acest sub-meniu. Îți mai aminteşti cum ajungi la el? Schema următoare te va ajuta:

Start > Programs > Accessories > System Tools

Adică: mergi la meniul principal **Start** /stɑːrt/ *începe* sau *început*, alege sub-meniul **Programs** /prəʊgræmz/, apoi alege sub-me-

niul **Accessories** /əksɛsəºriz/ *accesorii*, apoi alege sub-meniul **System Tools** /sɪstəm tu:lz/.

Iată câteva dintre uneltele pe care le avem la dispoziție pentru buna întreținere a sistemului:

- **Disk Cleanup** /dɪsk kli:nʌp/ *curățarea discului/discurilor* – pentru ştergerea fişierelor temporare şi a altor fişiere considerate nefolositoare (şi eliberarea spațiului de stocare pentru fişiere folositoare);
- **Disk Defragmenter** /dɪsk dɪfrægməntər/ *defragmentarea discului/discurilor* – pentru scrierea mai compactă a informațiilor pe discurile dure sau pe dischete şi pregătirea de porțiuni continue de spațiu neutilizat pentru mai buna dispunere a fişierelor pe discuri sau dischete;
- **Maintenance Wizard** /meɪntənəns vɪzərd/ *vrăjitorul care întreține calculatorul* – pentru programarea rulării utilitarelor de întreținere a calculatorului;
- **ScanDisk** /scændısk/ *verificator de discuri* – pentru verificarea discurilor dure şi a dischetelor şi corectarea eventualelor defecte,
- **Scheduled Tasks** /ʃedju:ld (skedju:ld) tɑ:sks/ *sarcini programate* – pentru a-i spune sistemului de operare când şi ce prelucrări de date să execute automat, fără intervenția utilizatorului;
- **System Information** /sɪstəm ɪnfərmeɪʃn/ *informații despre sistem* – pentru obținerea de date despre componentele hard şi soft ale calculatorului
- etc.

E bine să nu folosim aceste utilitare (uneltele sistemului) înainte de a deveni mai familiari cu calculatorul şi de a înțelege bine la ce foloseşte fiecare dintre ele.

Tabloul de control

Pentru informații mai amănunțite şi pentru controlul direct al componentelor calculatorului, sistemul de operare ne pune la îndemână sub-meniul **Control Panel** /kəntrəul pænl/ *tabloul de control/comandă*.

Câteva utilități importante aflate aici sunt:

- **Add New Hardware** /æd nju: hɑ:rdweər/ *adaugă noi componente hard* – pentru instalarea unei componente hard nou cumpărate;

• **Add/Remove Programs** /æd/rɪmuːv prəʊgræmz/ *adaugă sau îndepărtează aplicații* – pentru instalarea unei componente soft nou cumpărate sau pentru dezinstalarea unei componente soft instalate deja;

• **Date/Time** /deɪt/taɪm/ *data şi ora* – pentru afişarea şi modificarea informațiilor privind în ce dată suntem şi cât e ceasul;

• **Display** /dɪspleɪ/ *monitorul* – pentru controlul asupra culorii, luminozității şi dimensiunilor ecranului afişat de monitor;

• **Fonts** /fɔnts/ *fonturi/tipuri de literă* – pentru a vedea de ce tipuri de litere dispune sistemul;

• **Keyboard** /kiːbɔːrd/ *tastatură* – pentru informații despre tastatură şi control asupra ei;

• **Mouse** /maʊs/ *şoarece* – pentru controlul asupra *mouse*-ului (dacă eşti stângaci, aici poți să schimbi funcțiile butoanelor, astfel încât să poți folosi în mod comod *mouse*-ul cu mâna stângă)

• etc.

Cum strigăm Ajutor! astfel încât să ne audă calculatorul

Pentru a înțelege mai bine cum funcționează sistemul de operare şi utilitarele sale, putem folosi programul utilitar **Help** /help/ *ajutor*. Unde îl găsim? Aici:

Start > Help.

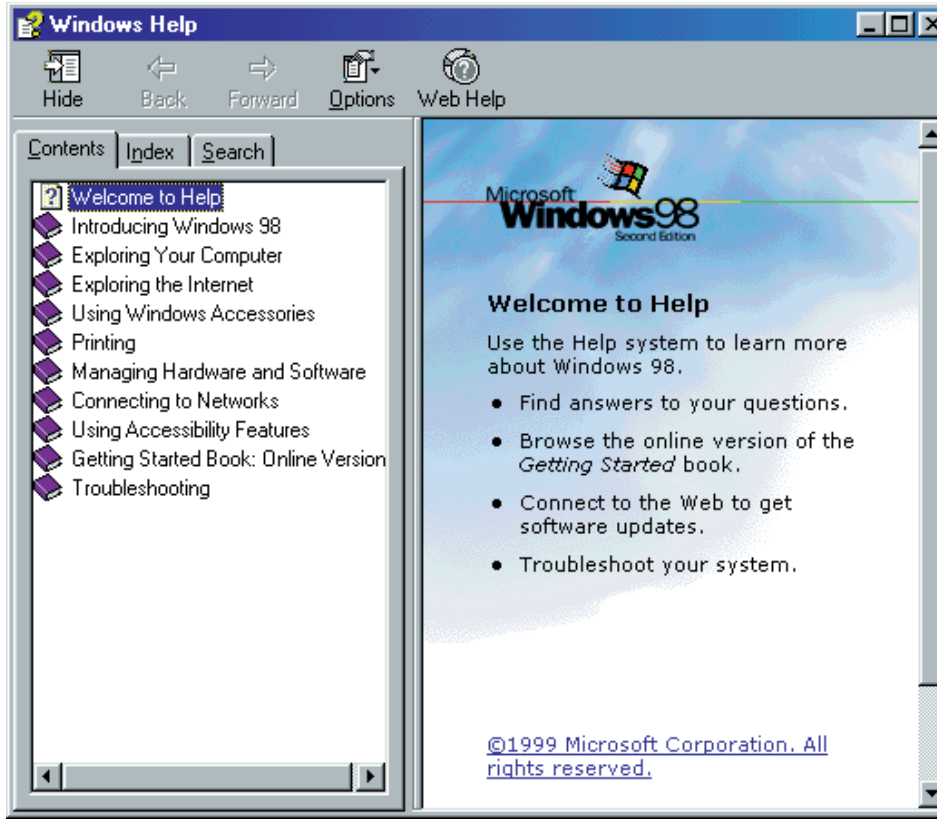
Deci, ajutorul este destul de aproape: doar la două clicuri depărtare!

Help /help/ *ajutor* are trei meniuri principale:

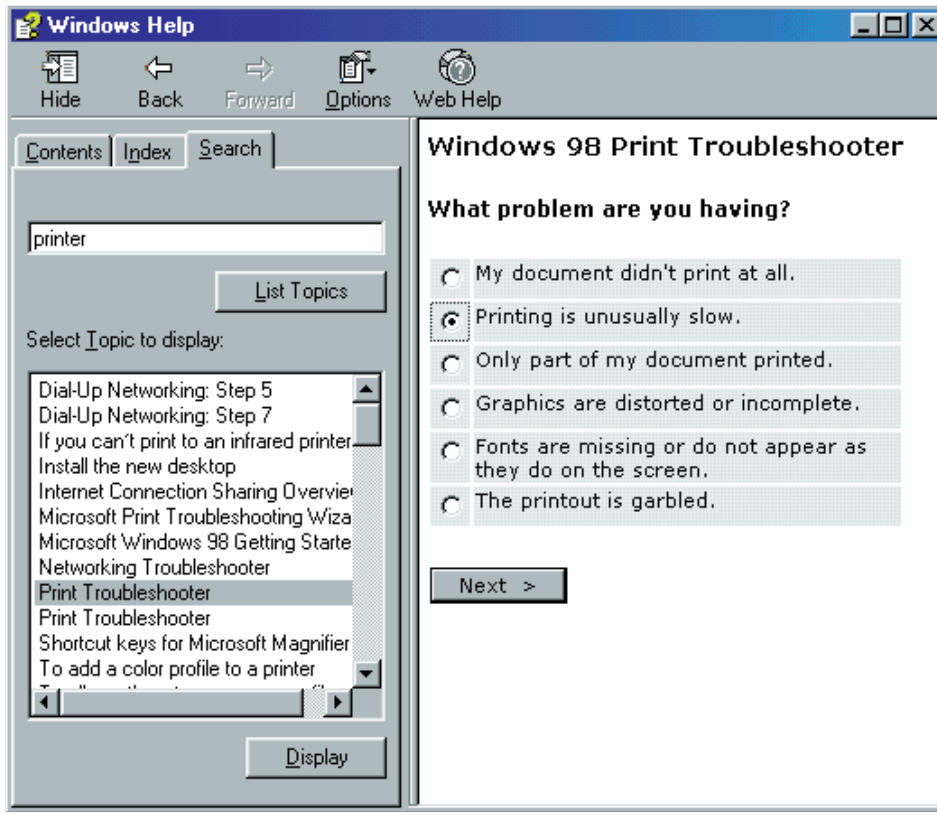
Contents /kəntents/ *cuprins, tablă de materii* – care cuprinde un manual, organizat pe capitole şi subcapitole, pe care îl putem citi pe ecran;

Index /ɪndeks/ *index* – care ne cere să introducem noțiunea care ne interesează şi să apăsăm pe butonul **Display** /dɪspleɪ/ *afişează pe ecran*;

Search /səːrtʃ/ *caută* – care ne permite să descoperim paragrafele din manual în care se vorbeşte de problema noastră.



Utilitarul Help *(Ajutor) ne ajută să răsfoim manualul utilizatorului pentru a lucra mai bine cu sistemul de operare. Dacă pe calculatorul tău apare în limba română – cu atât mai bine. Dacă apare în engleză, ajută-te de un dicționar englez-român. Calculatoarele vorbitoare de limba engleză din țara noastră sunt deocamdată mult mai numeroase decât cele de română. Situația se va schimba, desigur, în următorii ani, dar tot e bine să ne exersăm puțin engleza.*



Folosind butonul Search *(caută), am căutat în* Help *(ajutor) informații despre lucrul cu imprimanta.*

Să ne jucăm cu fişierele şi cu folderele

În acest moment, ai o idee despre ce înseamnă sistemul de operare, ce înseamnă fişierele şi ce înseamnă *folderele*.

Ai învățat să creezi un *folder*, dar nu ai învățat încă să creezi un fişier. O să creezi fişiere când vom lucra cu aplicațiile. Deocamdată să examinăm în continuare sistemul de operare şi să vedem ce facilități ne oferă în joaca noastră de-a (sau munca noastră cu) *folderele* şi fişierele.

Poți să vezi ce *foldere* şi ce fişiere ai pe toate mediile de stocare (dischetă, discuri dure, CD-ROM).

Poți să ştergi un fişier sau un *folder*.

Poți să copiezi – sau să muți – un fișier sau un *folder* de pe un mediu de stocare pe altul: fie de pe o dischetă pe un disc dur, fie de pe un disc dur pe o dischetă, fie de pe un disc dur pe alt disc dur, fie de pe un CD-ROM pe o dischetă (dacă încape) sau pe un disc dur.

Gândeşte-te: poți să copiezi un fişier sau un *folder* de pe discul dur pe un CD-ROM? Nu! CD-ROM-ul nu poate fi schimbat, odată inscripționat. Nu poți nici să adaugi ceva pe el, nici să modifici vreun fişier de pe el. Sigla **ROM** din CD-ROM ne spune acest lucru: **Read Only Memory** /riːd əʊnli meməʳi/ *memorie (secundară) care poate fi doar citită (nu şi scrisă sau modificată).*

Putem copia un fişier sau un *folder* pe un CD-R – adică CD înregistrabil? Da, dar nu folosind doar sistemul de operare, ci folosind aplicația care vine împreună cu inscriptorul de CD.

Cum vedem ce foldere şi ce fişiere avem pe mediile de stocare

E simplu: deschidem ferestre spre ele! Ştim că se află în *folderul* **My Computer** /maɪ kəmpjuːtəʳ/ *calculatorul meu*. Dublu *click* pe **My Computer** /maɪ kəmpjuːtəʳ/. Apoi dublu *click* pe dischetă – **A:**, pe discul dur **C:**, pe discul dur **D:**, pe discul dur **E:** sau pe CD-ROM – **F:**.

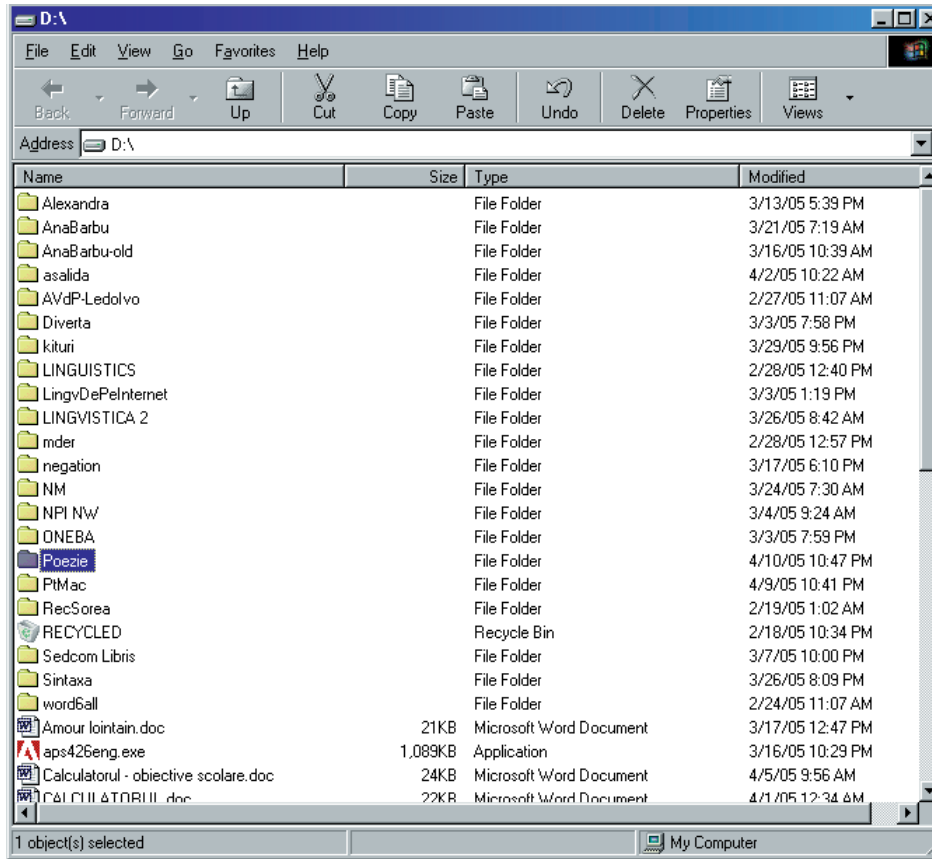
Dacă dorim să examinăm conținutul unui *folder* de pe un mediu de stocare – acelaşi dublu clic – şi se deschide fereastra ce dezvăluie conținutul *folderului*.

Datele principale ale unei ferestre

Să examinăm îndeaproape o fereastră din acestea. Ce elemente cuprinde ea? Să deschidem fereastra în care putem examina conținutul discului dur DATE.

În colțul din stânga sus, apare denumirea discului dur, ce are după ea o linie aplecată spre stânga: **D:**.

D: este „rădăcina discului dur „**D:**“. Spunem că în acest moment ne aflăm în rădăcina discului dur **D:**.


D:\
File Edit View Go Favorites Help
Back Forward Up Cut Copy Paste Undo Delete Properties Views
Address D:\
Name Size Type Modified
Alexandra File Folder 3/13/05 5:39 PM
AnaBarbu File Folder 3/21/05 7:19 AM
AnaBarbu-old File Folder 3/16/05 10:39 AM
asalida File Folder 4/2/05 10:22 AM
AVdP-Ledolvo File Folder 2/27/05 11:07 AM
Diverta File Folder 3/3/05 7:58 PM
kituri File Folder 3/29/05 9:56 PM
LINGUISTICS File Folder 2/28/05 12:40 PM
LingvDePeInternet File Folder 3/3/05 1:19 PM
LINGVISTICA 2 File Folder 3/26/05 8:42 AM
mder File Folder 2/28/05 12:57 PM
negation File Folder 3/17/05 6:10 PM
NM File Folder 3/24/05 7:30 AM
NPI NW File Folder 3/4/05 9:24 AM
ONEBA File Folder 3/3/05 7:59 PM
Poezie File Folder 4/10/05 10:47 PM
PtMac File Folder 4/9/05 10:41 PM
RecSorea File Folder 2/19/05 1:02 AM
RECYCLED Recycle Bin 2/18/05 10:34 PM
Sedcom Libris File Folder 3/7/05 10:00 PM
Sintaxa File Folder 3/26/05 8:09 PM
word6all File Folder 2/24/05 11:07 AM
Amour lointain.doc 21KB Microsoft Word Document 3/17/05 12:47 PM
aps426eng.exe 1,089KB Application 3/16/05 10:29 PM
Calculatorul - obiective scolare.doc 24KB Microsoft Word Document 4/5/05 9:56 AM
1 object(s) selected
My Computer

Aceasta este fereastra prin care pot vedea conținutul discului dur D: *de pe calculatorul meu. Este posibil ca tu să ai un singur disc dur, numit* C:, *iar* D: *să fie atribuit CD-ROM-ului.*

Când nu ne aflăm în rădăcină, atunci ne aflăm într-un *folder* sau *sub-folder*. În acest caz, după bara oblică apar numele *folderului* şi/sau *sub-folderului*/(*sub-folderelor*). Această notație se numeşte **Path** /pɑːθ/ *calea* către un fişier.

De exemplu:

C:\Poezii\Ghelmez\Toamna\

e calea către fişierele ce cuprind poezii despre toamnă scrise de Petre Ghelmez (aşa cum le-am organizat eu pe calculator).

În colțul din dreapta sus al ferestrei, apar trei butonaşe.

Primul butonaş e marcat cu o linie orizontală. Acesta este butonul de “minimizare”, adică de făcut fereastra mică. Dacă apeşi pe el, fereastra dispare de pe ecran, deşi rămâne deschisă şi e gata să reapară. De unde ştii că e încă deschisă? Uită-te la baza

ecranului, pe bara de funcțiuni. Vezi un buton cu iconița discului dur şi cu inscripția **D:**. E fereastra noastră, refugiată la baza ecranului. Dacă facem clic pe acel buton, fereastra lui **D:** reapare pe ecran.

Al doilea butonaş este marcat cu un pătrat. E chiar desenul unei ferestre ca şi aceasta pe care o examinăm. Dacă apăsăm pe ea, atunci se întâmplă două lucruri: în primul rând, fereastra **D:** va ocupa tot ecranul; în al doilea rând, pe acest butonaş nu mai apare desenul unei singure ferestre, ci desenul a două ferestre, una în spatele celeilalte. E butonul de „maximizare“ (mărire până la cele mai mari dimensiuni posibile: tot ecranul).

Al treilea butonaş are un semn **X**. Dacă apeşi pe el, îi pui cruce ferestrei. Adică dispare, se închide, pleacă. Şi va trebui s-o rechemăm din **My Computer** /maɪ kəmpjuːtəʳ/.

Pune indicatorul *mouse*-ului, pe rând, pe fiecare dintre aceste trei butonaşe. Apar descrierile lor: **Minimize** /mɪnɪmaɪz/ *minimizează*, **Maximize** /mæksɪmaɪz/ *maximizează*, **Close** /kləʊz/ *închide*.

Să de-maximizăm fereastra (adică să n-o mai lăsăm să se afişeze pe tot ecranul): apăsăm pe butonaşul al doilea.

Să ne uităm în colțul din dreapta jos. Acolo apar trei linii oblice. Dacă prindem cu indicatorul *mouse*-ului acel colț şi ținem butonul *mouse*-ului apăsat, putem mări sau micşora fereastra după dorință (numai să nu dorim să ieşim cu ea în afara ecranului!). Când maximizăm fereastra, această opțiune dispare.

Sub bara de sus a ferestrei pe care apar celei trei butonaşe prezentate, se află un rând de butoane. Ele sunt titlurile următoarelor meniuri:

- **File** /faɪl/ *lucru cu fişierele/fişier*
- **Edit** /edɪt/ *editare/editează*
- **View** /vjuː/ *vedere/vezi/înfățişare*
- **Go** /gəʊ/ *du-te*
- **Favorites** /feɪvəºrəts/ *preferate*
- **Help** /help/ *ajutor*

Meniurile îți oferă posibilitatea de a alege între diferite comenzi. Important e să reții următoarele:

Selectând **File > New** /njuː/ *nou* **> Folder**, creezi un *folder* nou în **D:**.

Dar un *folder* nou în rădăcina discului **D:** creezi şi dacă poziționezi indicatorul *mouse*-ului în această fereastră (ai grijă să nu atingi un *folder* sau un fişier existent), apeşi pe butonul din dreapta *mouse*-ului, iar din meniul ce apare alegi **New > Folder**.

Selectând **View** /vjuː/ **> Large Icons** /lɑːʳʤ aɪkɔnz/ *iconițe mari*, vei vedea fișierele sau *folderele* din **D:** ca pe niște iconițe mai mari.

Selectând **View** /vjuː/ **> Little Icons** /lɪtl aɪkɔnz/ *iconițe mici*, vei vedea fișierele sau *folderele* din **D:** ca pe niște iconițe mai mici.

Selectând **View** /vjuː/ **> List** /lɪst/ *listă/listează* sau **View** /vjuː/ **> Details** /diːteɪlz/ *detalii* – vezi și tu ce se întâmplă!

Cum ștergem un fișier sau un folder

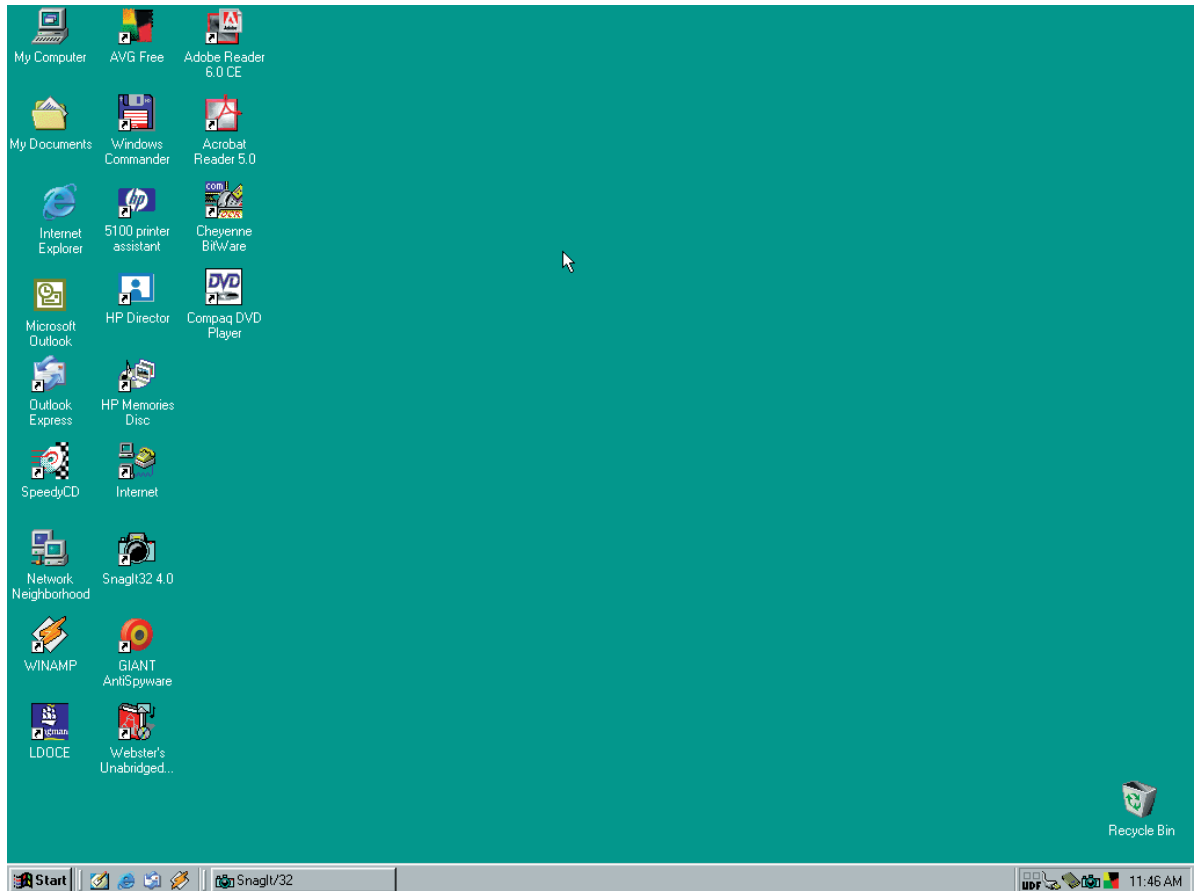
Uită-te pe desktop. Vezi coșul de gunoi? E desenat pe ecran. Se numește **Recycle Bin** /riːsaɪkl bɪn/, pe limba noastră, *coșul pentru reciclare*. Nu are loc nicio reciclare, e doar o metaforă. Ce arunci acolo, dispare de pe calculator. Nu se reciclează, adică nu reintră în procesul de producție. Ce se va refolosi, însă, e spațiul rămas liber pe discul dur după ștergerea unui fișier sau a unui *folder*.

E drept că nu totdeauna ce aruncăm în coș dispare imediat – și deci spațiul nu va fi încă eliberat. Când ștergem un fișier relativ mic, coșul de gunoi îl păstrează până îi dăm noi comanda să-l șteargă de tot. Dar, când punem în el un fișier (foarte) mare, țâșnește cu zgomot, chiar din mijlocul ecranului nostru, o ferestruică de avertizare. Ea ne spune că fișierul este prea mare pentru coșul de gunoi – și ne întreabă dacă vrem să-l ștergem de tot.

E bine să ne gândim de două ori înainte de a șterge ceva de tot. Poate am vrut să ștergem altceva și aruncăm un fișier important la coșul de gunoi. Câtă vreme acel fișier important este încă în coșul de gunoi, nimic nu e pierdut. Îl scoatem de acolo și îl punem din nou pe discul dur sau pe desktop. Dar dacă l-am șters de tot – e o mare problemă. Trebuie să luăm totul de la început (să recreăm fișierul) – ca la Cooperativa Munca în Zadar (o unitate „productivă“ afiliată la Tăierea Frunzei la Câini).

Aruncăm, scoatem... Cum facem aceste operații? Cum ștergem ceva de pe desktop, de pe dischetă sau de pe discul dur? Cum recuperăm acel document din coșul de gunoi?

O să vezi că rareori la calculatoare un lucru se face într-un singur fel. De cele mai multe ori, același lucru se poate face în mai multe feluri.



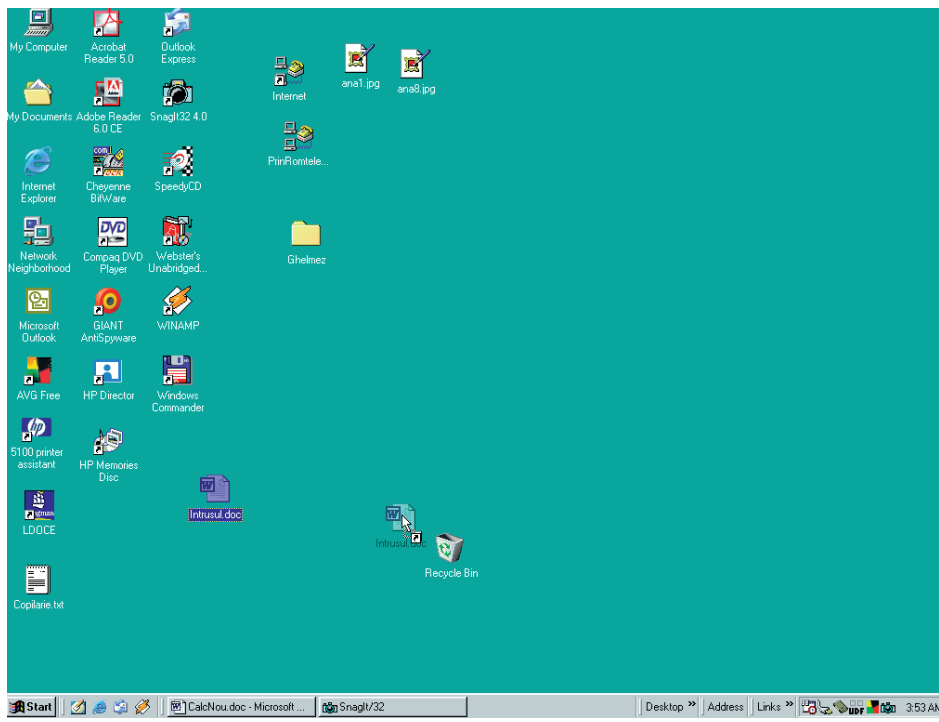
Coşul de gunoi de pe desktop-ul din imagine se află la dreapta jos.

Prima metodă de a şterge un fişier

Iată, am pe desktop un fişier de care nu mai am nevoie. Se numeşte Intrusul.doc. Să dăm intrusul pe uşă afară. Va ieşi prin mijlocirea coşului de gunoi. Paşii sunt următorii:

Venim cu indicatorul asupra iconiței Intrusul.doc.

Îl selectăm, adică apăsăm pe butonul din stânga: dacă s-a albăstrit, înseamnă că a fost selectat. (Atenție: nu apăsăm de două ori rapid pe buton, adică nu facem „dublu clic“, pentru că atunci se deschide fişierul.)



Documentul Intrusul.doc *în timp ce este transportat spre coşul de gunoi.*

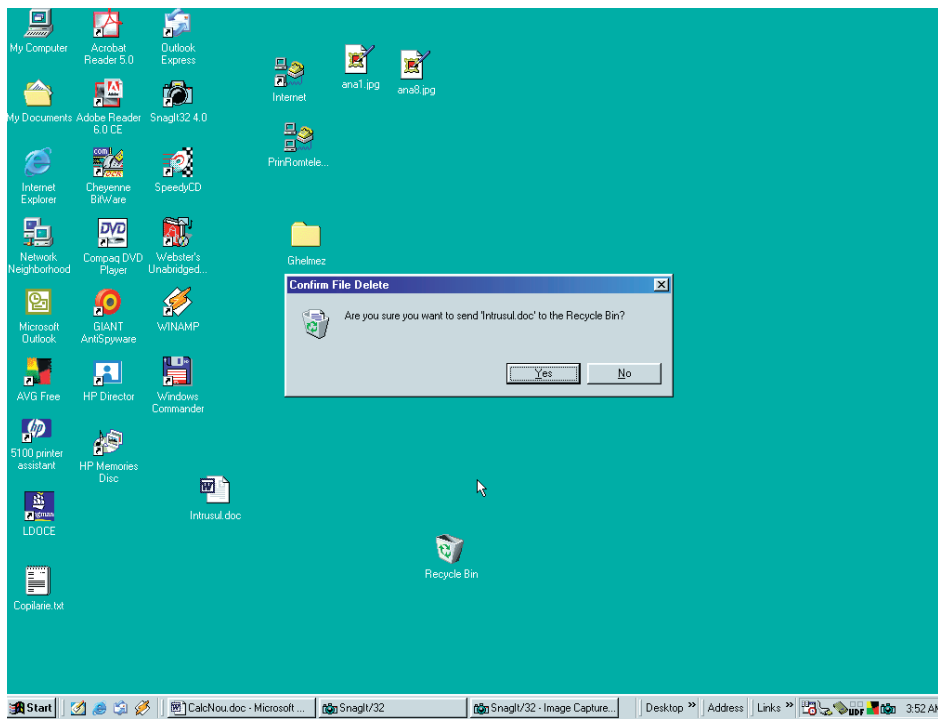
Ținem butonul apăsat şi mişcăm de *mouse*. Vom vedea că, atâta timp cât butonul rămâne apăsat, când mişcăm *mouse*-ul se mişcă odată cu indicatorul de pe ecran şi o copie a iconiței fişierului selectat. Aşa cărăm Intrusul.doc spre coşul de gunoi.

Când Intrusul.doc ajunge pe iconița coşului de gunoi, eliberăm butonul *mouse*-ului. Țâşneşte atunci o fereastră de avertizare, care ne întreabă cu severitate:

Are you sure you want to send Intrusul.doc **to the Recycle Bin**?

/ɑ: ju: ʃuə ju: wɔnt tə send Intrusul.doc tə ðə ri:saɪkl bɪn/

Eşti sigur că vrei să trimiți Intrusul.doc *la coşul de gunoi?*



Fereastra de avertizare ne cere să confirmăm comanda de ştergere a fişierului pe care l-am tras cu mouse-ul asupra coşului de gunoi.

E momentul să ne gândim puțin. Să citim neapărat numele fişierului – să nu fi selectat alt fişier din greşeală! Nu; e bine. Suntem siguri. Apăsăm pe butonul **Yes** /jes/ *da* al ferestrei de avertizare.

Ce se întâmplă? Intrusul.doc a dispărut de pe desktop, iar coşul de gunoi şi-a schimbat forma. Înainte arăta că e gol. Acum arată că e plin.

Vrem să vedem cum stă Intrusul.doc în coşul de gunoi? Dublu clic pe coş – şi se deschide fereastra în care apare, cuminte, fişierul proaspăt aruncat.

Vrem să aruncăm un *folder*, fie el şi plin cu fişiere, la coşul de gunoi? Procedăm exact la fel: îl selectăm, îl târâm până deasupra coşului şi îi dăm drumul. Iarăşi apare fereastra de avertizare:

Are you sure you want to remove the folder Folder cu intruşi **and move all its contents to the Recycle Bin?**

/ɑ: ju: ʃuə ju: wɔnt tə rımu:v ðə fəʊldə Folder cu intruşi ənd mu:v ɔ:l its kəntents tə ðə ri:saıkl bın/

Eşti sigur că vrei să îndepărtezi folderul Folder cu intruşi *şi să muți tot conținutul lui în coşul de gunoi?*

Apeşi pe **Yes** /jes/ – şi ai scăpat de un *folder* întreg plin de fişiere de care nu mai ai nevoie. Ai făcut în acest fel spațiu pe discul dur pentru alte fişiere – pentru cele utile.

Ca să şterg em de tot fişierele aruncate în coş, trebuie să golim coşul. Ca să golim coşul,

- fie facem dublu clic pe coş, selectăm meniul **File** /faıl/ *fişier* şi selectăm comanda **Empty Recycle Bin** /empti ri:saıkl bın/,
- fie selectăm coşul, apăsăm pe butonul din dreapta al *mouse*-ului şi selectăm aceeaşi comandă din meniul ce apare pe ecran.

În ambele cazuri vedem o fereastră ce ne cere confirmarea pentru golirea coşului – ceea ce reprezintă ştergerea definitivă a fişierelor şi *folderelor* aflate în coş:

Are you sure you want to delete these 2 items?

/ɑ: ju: ʃuə ju: wɔnt tə dılı:t ði:z tu: aitəmz/

Eşti sigur că vrei să ştergi aceste două obiecte?

Confirmăm apăsând pe **Yes** /jes/ *da*. Iconița reprezintă acum un coş gol.

Dacă fişierul de şters e pe discul dur, şi nu pe desktop? Deschidem fereastra discului dur căutat – să zicem discul **C:**.

A doua metodă de a şterge un fişier sau un folder

Selectăm *folderul* sau fişierul de şters. Apăsăm pe butonul din dreapta al *mouse*-ului. Din meniul ce apare, selectăm **Delete** /dılit/ *elimină/ şterge* – tastă marcată uneori **Del**.

Cum ştergem mai multe fişiere sau/şi foldere deodată

Selectăm primul fişier (*folder*). Apoi, ţinem apăsată tasta **Ctrl** = **control** /kəntrəʊl/ *control*. Continuăm să facem clic pe celelalte fişiere sau *foldere* pe care dorim să le ştergem. Lăsăm liberă tasta **Ctrl**. Punem indicatorul *mouse*-ului pe unul dintre fişierele *(folderele)* selectate. Fie îl tragem către coşul de gunoi – şi toate cele selectate vor merge odată cu el; fie apăsăm pe butonul din dreapta al *mouse*-ului şi alegem **Delete** /dılit/ *elimină/ şterge*.

Prima metodă de a copia un fişier sau un folder de pe un mediu (suport) de stocare pe alt mediu de stocare

Vrem să copiem un fişier de pe dischetă pe discul dur **D:**. Deschidem două ferestre (normale, nu maximizate): una pentru dischetă, alta pentru **D:**. Agăţăm cu *mouse*-ul fişierul sau *folderul* pe care dorim să-l copiem şi îl tragem în fereastra lui **D:**. Acum avem fişierul sau *folderul* şi colo şi colo.

Alte metode de copiere

Selectăm fişierul. Apăsăm pe butonul din dreapta *mouse*-ului. Din meniul ce se deschide, selectăm comanda **Copy** /kɔpi/ *copiază*.

Facem clic în interiorul ferestrei discului **D:**. Apăsăm din nou pe butonul din dreapta *mouse*-ului. Selectăm **Paste** /peɪst/ *inserează / lipeşte*. Asta e.

De fapt, **Copy and Paste** /kɔpi ənd peɪst/ *copiază şi inserează* se mai poate rezolva într-un fel. (Asta ar fi a treia metodă!) Selectează fişierul din **A:** (de pe dischetă). Alege **File > Copy**. Clic pe fereastra lui **D:**. Alege pe fereastra lui **D: File > Paste**.

Şi mai e o metodă (a patra?!): combinații de taste. Selectezi. Cu **Ctrl + C** (adică ții apăsat pe **Ctrl** şi apeşi scurt pe **C**) copiezi. Clic pe fereastra lui **D:** (ca s-o activezi). Cu **Ctrl + V** inserezi.

Sunt mai multe modalități de a-i dicta calculatorului ce să facă. Alege-o pe aceea care îți vine la îndemână în clipa respectivă.

Mutarea fişierelor (dosarelor) de pe un mediu de stocare pe altul

Mutarea e un fel de copiere la care fişierul sau dosarul trece cu totul pe noul mediu de stocare (dispare de pe primul mediu, de unde e mutat).

O putem face prin deplasarea cu *mouse*-ul dintr-un loc în altul. Dar, dacă vrem s-o facem aşa, procedăm din *două mişcări*. Întâi copiem fişierul (dosarul). După aceea, ducem la coşul de gunoi fişierul (dosarul) de pe primul mediu de stocare (exemplarul original).

Dacă însă aplicăm metoda cu meniuri, e mai simplu. Procedăm ca şi la copiere, dar, în loc să alegem comanda **Copy** /kɔpi/ *copiază*, alegem comanda **Cut** /kʌt/ *taie*.

Dacă preferăm metoda combinației de taste (că ajunge să te doară încheietura mâinii tot lucrând cu *mouse*-ul), în loc de **Ctrl + C** *copiază*, alegem **Ctrl + X** *taie*. Apoi **Ctrl + V** *lipeşte / inserează* în fereastra de destinație (nu uita s-o activezi cu un clic de *mouse* în interiorul ei).

Cum instalăm un periferic

Ai cumpărat o imprimantă nouă. E ultimul răcnet în materie. Calculatorul n-a auzit de acest model (deşi mai mult ca sigur că a auzit de marcă, sau măcar de producător). Nu poate lucra cu

imprimanta până nu instalează driverul realizat de producător special pentru acel model de imprimantă.

Odată cu imprimanta, primeşti şi un CD (sau o dischetă) cu driverul ei.

Trebuie să conectezi imprimanta la unitatea de bază printr-un port potrivit. Apoi dai drumul calculatorului. Mai mult ca sigur, el va „simți“ că are un organ nou în „corp“. O fereastră de avertizare îți va spune că a descoperit o nouă piesă hard şi că încearcă s-o instaleze – s-o integreze în sistem. Se va uita întâi în sertarele sale cu drivere. Dacă va găsi driverul potrivit, îl va instala şi apoi va comunica cu imprimanta. Îți va spune şi ție că totul e în ordine şi va deschide interfața către tine, să te apuci de lucru.

Dacă nu va găsi driverul potrivit, îți va cere discul fabricantului. Atunci introduci fie discheta, fie CD-ul în unitatea respectivă şi apeşi pe tasta **Enter** /ɛntəʳ/ *intră/rând nou*. Calculatorul va copia driverul şi va termina instalarea imprimantei. Apoi, imprimanta şi calculatorul se comportă de parcă ar fi fost împreună dintotdeauna.

Dacă, pentru un motiv sau altul, nu se poate face instalarea, iarăşi îți apare o fereastră de avertizare, care îți va spune acest lucru. Atunci, mergi tu frumos la **Start > Settings > Control Panel**. Din *folderul* **Control Panel** /kəntrəʊl pænl/ *tabloul de control/comandă*, selectează **Add New Hardware** /æd nju: hɑ:ʳdweəʳ/ *adaugă noi componente hard*. Dublu clic – şi urmează instrucțiunile din fereastra ce se va deschide. Cu puțin noroc, totul va fi OK.

Dacă nu va fi OK, du imprimanta înapoi şi cere una în bună stare de funcționare. Imprimanta aceasta are un defect de fabricație.

Instalarea de aplicații (programe)

Ca şi componentele hard periferice, şi componentele soft numite aplicații sunt instalate de către sistemul de operare.

Producătorii de programe (aplicații) realizează de obicei acelaşi program în mai multe versiuni, fiecare versiune fiind adaptată pentru câte un anumit sistem de operare.

Ce înseamnă să instalăm un program (o componentă soft)?

Programul (aplicația) vine sub forma unui *kit de instalare* – de obicei, un CD-ROM, pe care îl introducem în cititorul de CD-ROM.

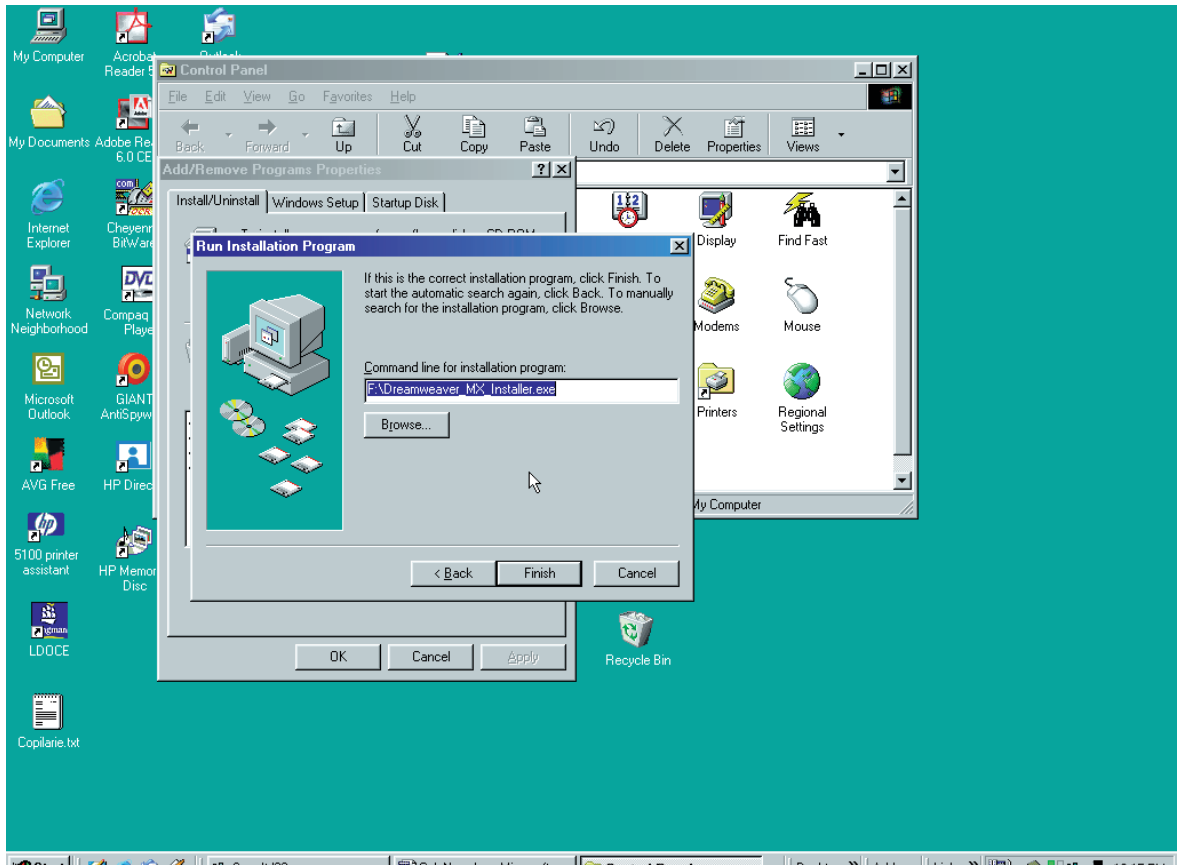
Imediat ce îl introducem, calculatorul îl „simte“. Se lansează un utilitar – **Windows Install** /wɪndəʊz ɪnstɔːl/ – care pas cu pas va instala programul. În decursul instalării, de multe ori îți cere şi ție să intervii. Te poate întreba cum te cheamă, unde lucrezi, dacă vrei să foloseşti o parolă etc. De cele mai multe ori îți cere un număr – un cod care identifică exemplarul respectiv de CD-ROM. Aceasta pentru a se împiedica furtul aplicației – sau instalarea sa ilegală.

În decursul procesului de instalare a unei aplicații, utilitarul de instalare copiază pe discul dur fişierele necesare executării programului. Apoi adaugă în sub-meniul **Programs** /prəʊgræmz/ *programe* numele noii aplicații şi iconița ei specifică. Dacă doreşti, îți pune iconița şi pe desktop, ca s-o poți folosi pentru lansarea programului în mod direct, adică fără să mai selectezi **Start > Programs** şi apoi numele aplicației.

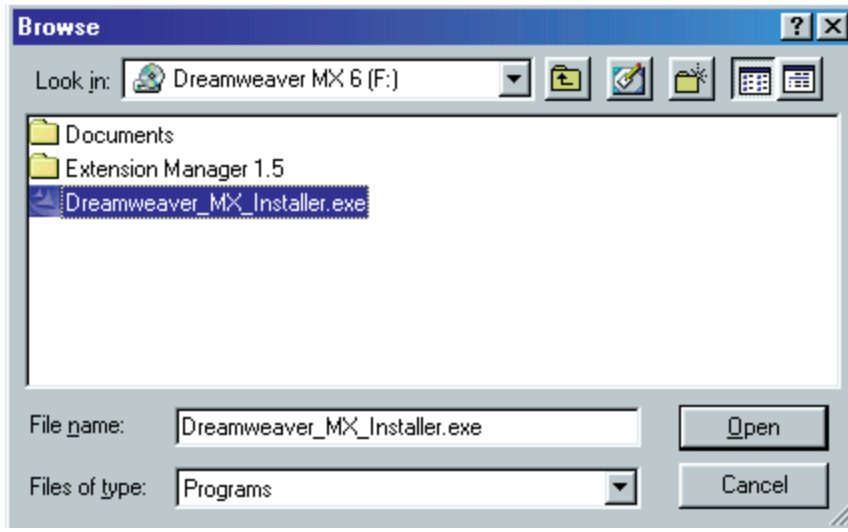
Dacă introducem CD-ROM-ul unei aplicații şi nu se lansează utilitarul de instalare, atunci putem noi să-l lansăm. Pentru aceasta, avem câteva posibilități de acțiune. Putem

- fie să mergem la **Start > Settings > Control Panel** şi să facem dublu clic pe **Install/Remove Programs** /ɪnstɔːl/rɪmuːv prəʊgræmz/ *instalează/îndepărtează programe*; când se deschide acest utilitar, apăsăm pe **Install** /ɪnstɔːl/ *instalează*; calculatorul caută singur programul de instalat, întâi pe dischetă, apoi, dacă nu-l găseşte acolo, pe CD-ROM; apoi selectează un executabil (adică un fişier cu extensia exe /iː eks iː/) care se numeşte **Setup** /set ʌp/ sau **Install** /ɪnstɔːl/;
- fie să selectăm **Start > Run**, apoi să deschidem **Browse** /braʊz/ *caută/răsfoieşte* şi să selectăm noi executabilul Setup.exe /set ʌp iː eks iː/ sau Install.exe /ɪnstɔːl iː eks iː/ (sau un alt nume care cuprinde cuvintele *setup* sau *install*);
- fie să deschidem fereastra de CD-ROM (**My Computer > F:**) şi să facem dublu clic pe Setup.exe /set ʌp iː eks iː/, sau pe Install.exe /ɪnstɔːl iː eks iː/.

De acolo mai departe, utilitarul de instalare preia controlul şi îşi face treaba.



Instalarea aplicației de scriere de pagini de web Dreamweaver *(urzitorul viselor) prin apelarea secvenței*
Start > Settings > Control Panel > Add/Remove Programs > Install...



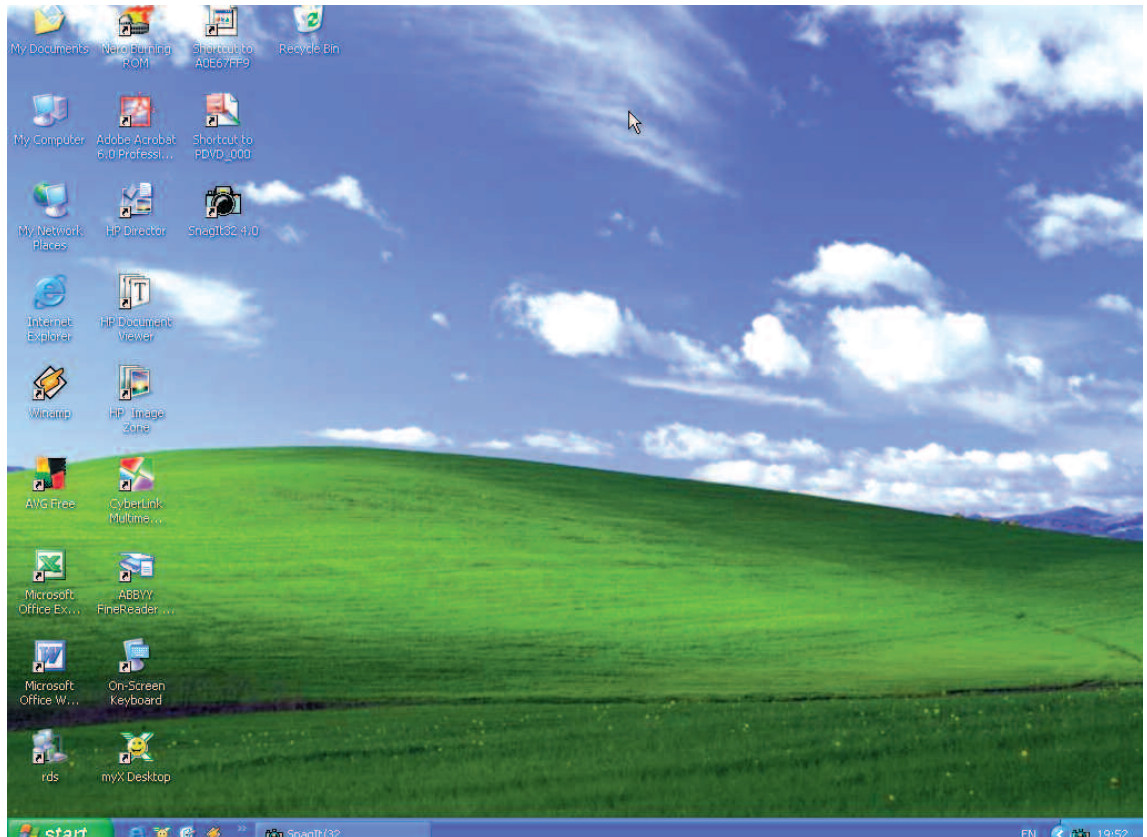
Folosesc Start > Run *pentru a cere calculatorului să instaleze aplicația pentru crearea de pagini web numită Dreamweaver.*

Windows XP

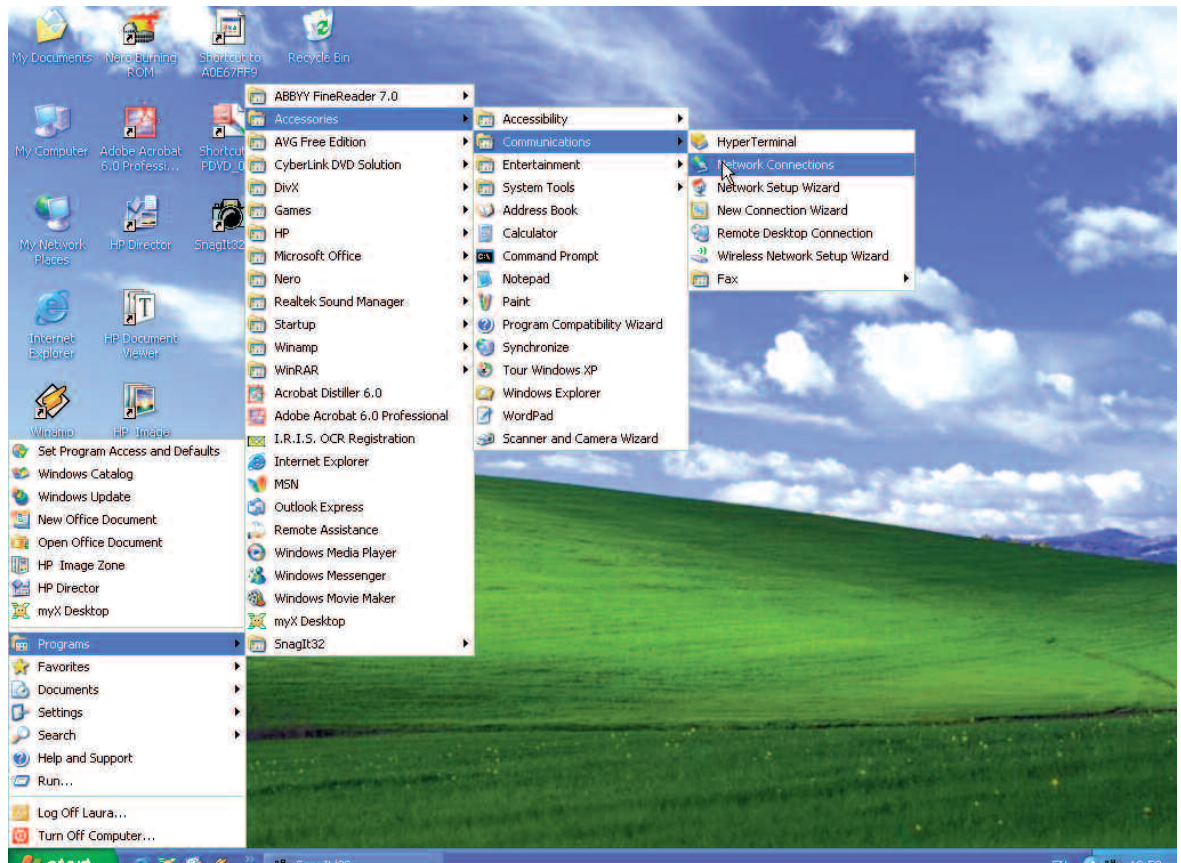
Toate cele învățate despre **Windows 98** /wɪndəʊz naɪnti eɪt/ te ajută să înțelegi **Windows XP** /wɪndəʊz eks piː/, sistemul de operare cel mai recent lansat de Microsoft.

Fiind mai nou, sistemul de operare **Windows XP** /wɪndəʊz eks piː/ este mult mai stabil, mai robust, decât celelalte sisteme de operare de tip Windows. După instalarea componentelor noi hard sau soft, sau după schimbarea unor setări, nu mai e nevoie să reporneşti sistemul. Sunt aduse numeroase îmbunătățiri şi, desigur, când ai de ales între această platformă şi alte platforme Windows, atunci nu greşeşti dacă optezi pentru **Windows XP** /wɪndəʊz eks piː/.

Windows XP /wɪndəʊz eks piː/ are un design mult mai frumos. Iconițele sunt desenate mai atrăgător. Unele comenzi sunt dispuse puțin diferit.

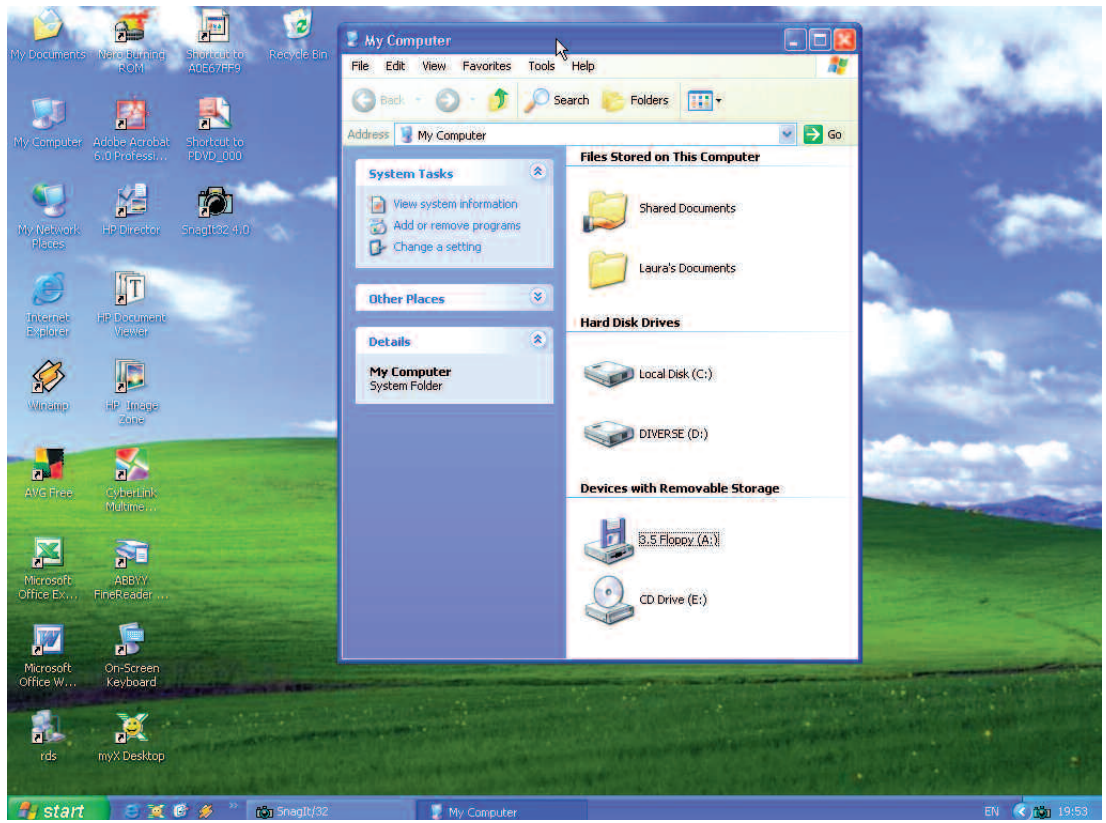


Desktopul sistemului de operare Windows XP



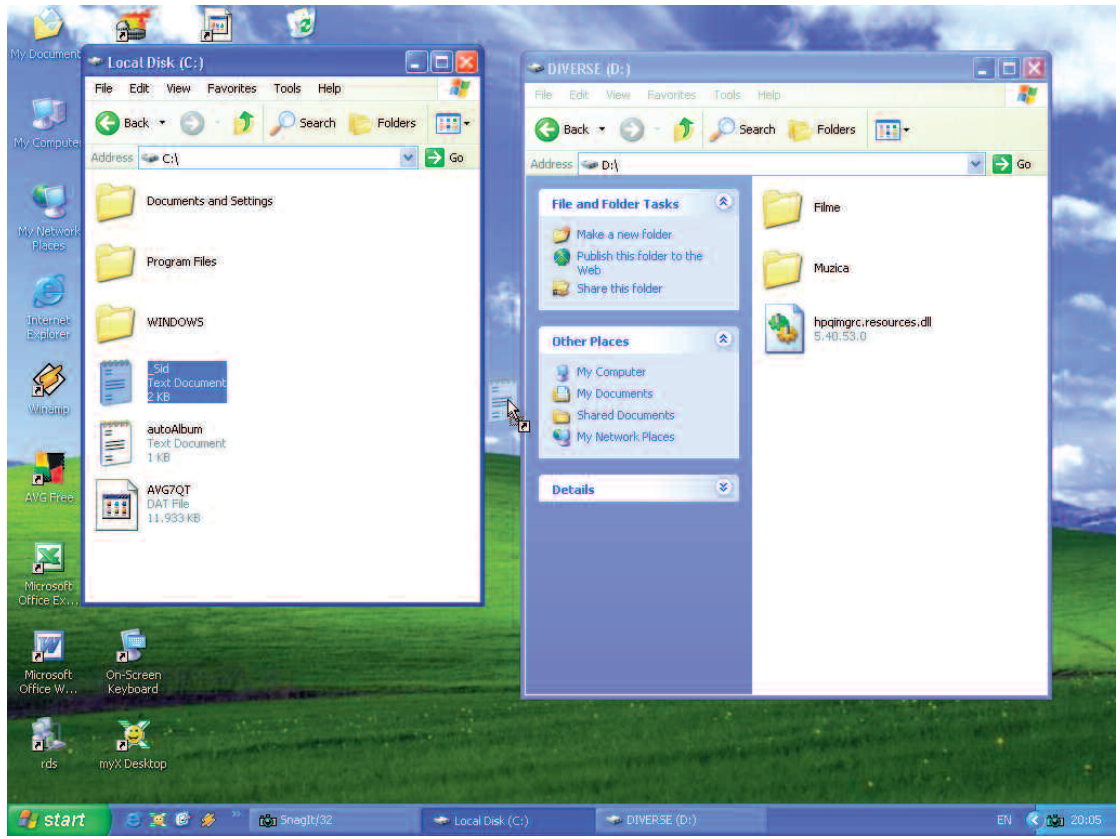
Tot de la butonul Start *(porneşte) pornim explorarea sistemului şi în cazul lui Windows XP.*

Iată cum se văd mediile de stocare:



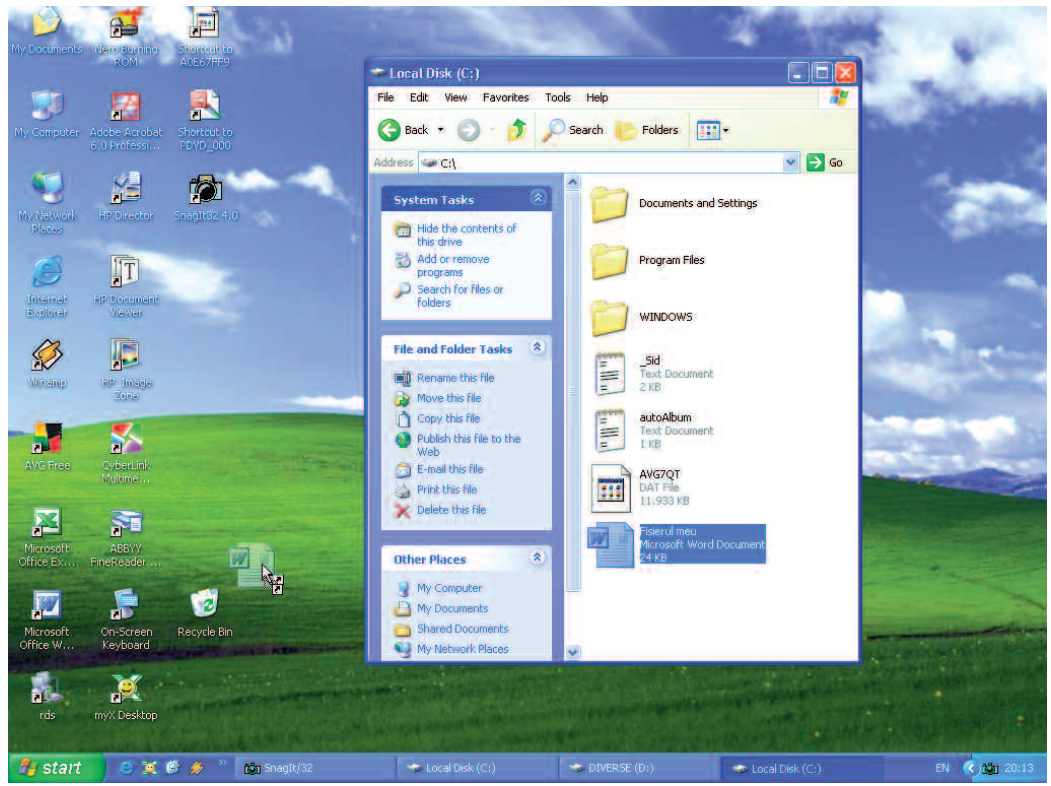
Fereastra iconiței My Computer *(calculatorul meu) ne arată mediile de stocare de care dispune calculatorul. Ea are o altă înfățișare pe* Windows XP *față de* Windows 98.

Iată comanda de copiere:



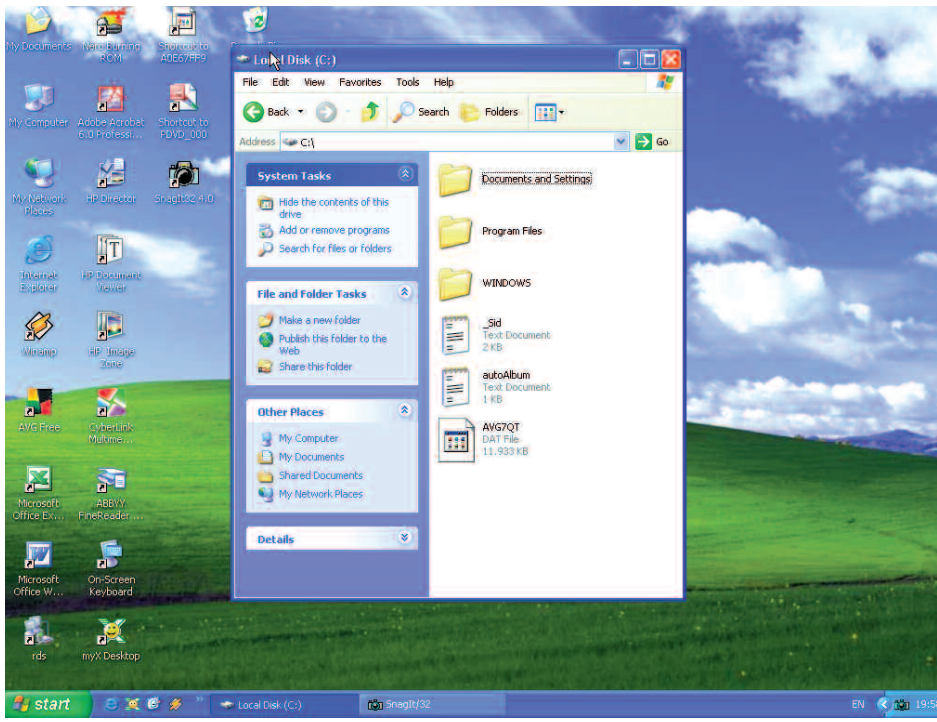
Fişierul _sid.txt *se află în curs de copiere: el este dus de mouse către discul dur D:.*

Iată o aruncare la coşul de gunoi (nu mai apare fereastra de confirmare, cea care te întreabă dacă chiar vrei să arunci documentul la coşul de gunoi; **Windows XP** /wɪndəʊz eks pi:/ crede că ştii tu ce vrei să faci!).



Fişierul numit Fişierul meu *se află în drum spre coşul de gunoi.*

Deşi înfăţişarea ecranului de pornire şi a ferestrelor diferă puţin, principiile rămân aceleaşi ca şi la celelalte versiuni de Windows.



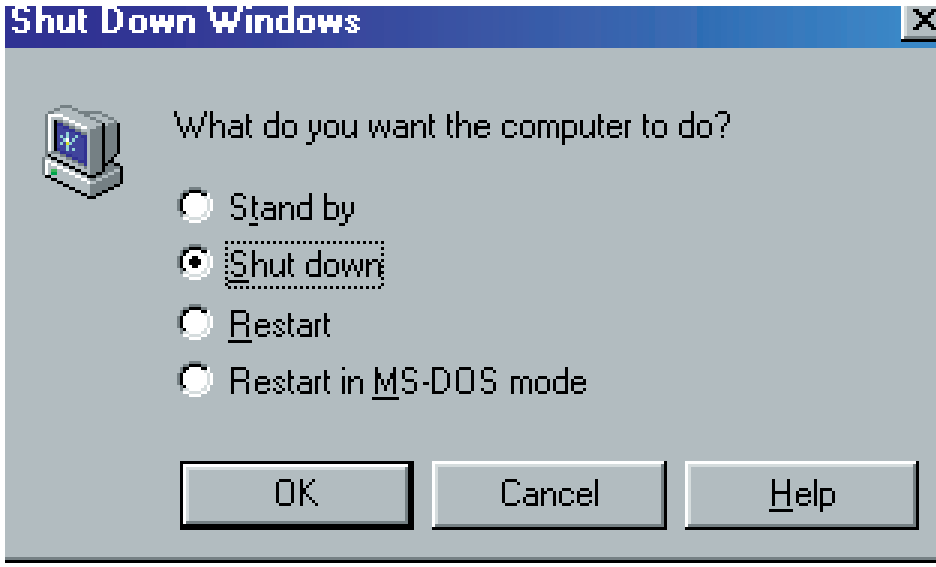
Aruncăm o ocheadă pe discul dur C: *al unei platforme* Windows XP.

Cum închizi calculatorul?

Start > **Shut Down** va deschide... „fereastra de închidere a calculatorului“. Chiar aşa se cheamă fereastra: **Shut Down Windows** /ʃʌt daʊn wɪndəʊz/ *închide platforma Windows*. Această fereastră de dialog te întreabă:

What do you want your computer to do?
/wɔt duː juː wɔnt jɔːʳ kəmpjuːtəʳ tə duː/
Ce vrei să execute calculatorul tău?

Şi îţi oferă patru opţiuni. Dintre acestea, două sunt mai des folosite:



Prin fereastra de închidere a calculatorului ne luăm rămas bun de la calculator până la viitoarea şedinţă de lucru. Nu închide calculatorul prin scoaterea din priză sau prin apăsarea comutatorului ca la pornire!

- **Shut down** /ʃʌt daʊn/ *închide-te;* – dacă o alegi pe aceasta, calculatorul se va închide sau îţi va spune când ai voie să închizi tu comutatorul de reţea.
- **Restart** /ristɑ:rt/ *reporneşte;* – dacă o alegi pe aceasta, calculatorul se va închide şi se va redeschide. Comanda **Restart** /ristɑ:rt/ e utilă în diverse cazuri – de exemplu, după ce am instalat unul sau mai multe aplicaţii noi, după ce am schimbat anumite setări pentru ca acestea să aibă efect (în special la **Windows 98** /wɪndəʊz naɪnti eɪt/) sau când vreo aplicaţie se blochează şi vrem să luăm totul de la capăt ca să evităm manifestările neplăcute ale unei erori de program (gândăcel...).

Repet: nu închide calculatorul fără să foloseşti comanda **shut down** /ʃʌt daʊn/ *închide-te*!

4. Microsoft Office

Ansambluri de aplicaţii pentru birouri

Produsele **soft** /sɔ̲ft/ cele mai utile sunt aşa numitele **Office Applications** /ɔ̲fɪs æplɪkeɪ̲ʃnz/ – *ansambluri de aplicaţii pentru birouri*. Se numesc aşa pentru că ele răspund tuturor nevoilor pe care un funcţionar le are în munca sa de birou. Ele se vând fie individual – cumperi doar o componentă a pachetului de aplicaţii –, fie ca suită pentru birouri – cumperi un pachet care include toate aplicaţiile respective.

Un ansamblu de aplicaţii pentru birouri cuprinde de obicei:

- *un program de prelucrare de texte* – care te ajută să creezi, să corectezi, să formatezi (să dai un format atrăgător) şi să imprimi lucrări cu aspect grafic impecabil;
- *un program tabelar* – care te ajută să creezi tabele cuprinzând informaţii sistematizate; prin încorporarea unor formule în pătrăţelele tabelelor, poţi crea tabele active, la care schimbarea unei valori într-un pătrăţel atrage actualizarea valorilor din alte pătrăţele;
- *un program de prezentare grafică* – pentru a crea „diapozitive“ cuprinzând texte şi desene, pe care să le poţi proiecta pe un ecran, unul după altul, ca suport grafic pentru o cuvântare sau o conferinţă;
- *un program de baze de date* – ca să înregistrezi informaţiile într-o formă bine structurată şi să le poţi extrage şi oferi într-o formă semnificativă;
- *un program pentru navigare pe Internet*,
- *un program de poştă electronică*,
- *un program pentru realizarea de pagini de web*.

Ansamblul de aplicaţii pentru birouri folosit pe platformele Windows

Pentru platformele **Windows 98** /wɪndəʊz naɪnti eɪt/, **Windows XP** /wɪndəʊz eks piː/, **Windows Vista** /wɪndəʊz vɪstə/, ca şi pentru alte platforme **Windows**, există ansamblul de aplicaţii pentru birouri numit **Microsoft Office** /maɪkrəsɔft ɔfɪs/. Acesta cunoaşte mai multe versiuni – **Office 97** /ɔfɪs naɪnti sevn/, **Office 2000** /ɔfɪs tuː θauznd/, **Office 2003** /ɔfɪs tuː θauznd ənd θriː), **Office 2007** /ɔfɪs tuː θauznd ənd sevn). **Microsoft Office** cuprinde:

Microsoft Word /maɪkrəsɔft wəːrd/ – aplicaţie pentru prelucrare de texte; **word** /wəːrd/ = *cuvânt*;

Microsoft Excel /maɪkrəsɔft ɪksel/ – aplicaţie pentru realizare şi prelucrare de tabele; **excel** /ɪksel/ = *a excela, a depăşi*;

Microsoft Power Point /maɪkrəsɔft paʊər pɔɪnt/ – aplicaţie pentru prezentări cu elemente grafice; **power** /paʊər/ = *putere, electricitate*; **point** /pɔɪnt/ = *punct*; **power point** /paʊər pɔɪnt/ = *priză electrică, punct de forţă*;

Microsoft Access /maɪkrəsɔft ækses/ – aplicaţie pentru baze de date; **access** /ækses/ = *acces*;

Microsoft Outlook /maɪkrəsɔft aʊtlʊk/ – aplicaţie de poştă electronică; **outlook** /aʊtlʊk/ = *perspectivă, priveliştе, punct de vedere*;

Microsoft Front Page /maɪkrəsɔft frʌnt peɪdʒ/ – un program pentru realizarea de pagini de **web** /web/ *pânză de păianjen, reţea*; **front** /frʌnt/ = *frunte, frontispiciu, front*; **page** /peɪdʒ/ = *pagină*; **front page** /frʌnt peɪdʒ/ = *pagina de titlu, prima pagină*.

Microsoft Office /maɪkrəsɔft ɔfɪs/ nu include un program de navigare pe Internet (i se mai spune şi **browser** /braʊzər/ *explorator de pagini de web*, cel ce parcurge texte sau informaţii), pentru că Microsoft oferă separat, gratuit, *browser*-ul său numit **Internet Explorer** /ɪntərnet ɪksplɔːrər/.

Pe lângă aplicaţia de poştă electronică **Microsoft Outlook** /maɪkrəsɔft aʊtlʊk/, ce face parte din **Microsoft Office** /maɪkrəsɔft ɔfɪs/, compania Microsoft oferă şi o altă aplicaţie de poştă electronică, numită **Outlook Express** /aʊtlʊk ɪkspres/. Oricare dintre ele este la fel de bună. Eu lucrez cu **Outlook Express** /aʊtlʊk ɪkspres/ din obişnuinţă. Tu poţi să le explorezi pe amândouă şi să te opreşti la cea care îţi place mai mult.

Open Office

Există un ansamblu de aplicații pentru birouri numit **Open Office** /əʊpn ɔfɪs/, pe care îl poți obține gratuit de pe Internet de la următoarea adresă: http://www.openoffice.org/. Dacă nu ai bani să cumperi **Microsoft Office** /maɪkrəsɔft ɔfɪs/, descarcă şi instalează **Open Office** /əʊpn ɔfɪs/. Alege versiunea potrivită pentru sistemul tău de operare. Atenție, însă: durează ore să-l descarci printr-o conectare **dial-up** /daɪəl ʌp/ *prin telefon* şi s-ar putea să te coste mult telefonul din cauza aceasta.

Şi acum, să creăm fişierele proprii!

Până acum te-am bombardat cu informații despre ce e şi cu ce se mănâncă un calculator. Ți-am dat foarte puține indicații practice – şi anume atunci când te-am pus să vezi, să ştergi, să copiezi şi să muți fişiere sau *folder*e şi când te-am învățat să creezi *folder*e şi *sub-folder*e. Dar nu ai avut ocazia să creezi niciun fişier al tău.

Ei bine, a trebuit s-o fac. Am vrut să te ajut să înțelegi ce se petrece dincolo de ecranul monitorului – şi să nu lucrezi ca legat la ochi. Dar a venit şi marele moment. Vei învăța să produci documente scrise. Vei lucra cu **Microsoft Word** /maɪkrəsɔft wəːrd/.

Dacă înveți să lucrezi cu o aplicație de prelucrare de text, deprinderile pe care le capeți te ajută să te adaptezi la toate aplicațiile similare. Când nu înțelegi cum se face ceva anume, există întotdeauna un meniu **Help** /help/ *ajutor* sau un manual tipărit la care te poți duce – şi vei avea marele avantaj că vei şti precis ce cauți.

În Microsoft Word, ai voie să greşeşti

Înainte de a deschide aplicația **Word** şi a tasta primele caractere, să-ți spun un mare secret: AI VOIE SĂ GREŞEŞTI!

La maşina de scris nu prea aveai voie. Dacă băteai un caracter greşit, era un mare chin să-l corectezi. Scoteai puțin foaia din maşină. Îți trebuia pastă corectoare (aşa-zisa hârtie lichidă), pe care o aplicai cu mare grijă, folosind o pensulă, exact peste caracterul greşit. Aşteptai un minut-două să se usuce (sau suflai în picătura de hârtie lichidă ca în lingura cu supă fierbinte). Dacă aveai cópii la indigo, trebuia să acoperi litera greşită pe toate copiile. Iar aşteptai (sau suflai). Apoi tot cu mare grijă aduceai hârtia la loc. De multe ori, litera corectă pica alături... nici nu mai vreau să-mi amintesc! Nu mai spun că, pe vremea maşinilor de scris, pasta corectoare era în țara noastră de negăsit. Şi că însăşi maşina de scris era sub strict control şi trebuia s-o prezinți periodic la poliție, pentru amprente! Numai prin comparație îți poți da seama ce libertate de creație, de expresie şi de comunicare îți aduce azi calculatorul!

În **Word**: ai greşit, nu-i nimic. Ai mai multe posibilități de corectare. Ține minte – acum – una dintre ele: combinația de taste **Ctrl + Z**. Ții apăsat pe tasta **Ctrl** şi apeşi pe tasta **Z**. În acest fel revii la situația de dinaintea ultimei comenzi. Dacă repeți combinația, revii la situația de dinaintea penultimei comenzi. Şi tot aşa – un număr de paşi poți să-i faci înapoi.

Vai, ai făcut prea mulți paşi înapoi! Ce te faci? Opusul combinației **Ctrl + Z** este **Ctrl + Y**. Revii pas cu pas spre situația care îți convine, aplicând combinația **Ctrl + Y** de câte ori este nevoie.

Word-ul nu e greu pentru nimeni. Nici pentru bunici, nici pentru (pre)şcolari. Totul e să cunoşti literele!

Să deschidem Word-ul

Te aşezi la masa de lucru. Calculatorul este stins. Ce faci?

Desigur, apeşi pe comutatorul de pe unitatea de bază. Apoi aştepți. Se instalează sistemul de operare. Peste un minut, două, apare interfața cu utilizatorul (*desktopul*).

Ai pe desktop o iconiță a programului **Word**?

Dacă da, atunci poți s-o iei pe calea scurtă (iconița se cheamă în engleză **shortcut** /ʃɔːrtkʌt/ *scurtătură)*; dublu clic pe ea, şi **Word**-ul se deschide.

Dacă nu, selectează:

Start > Programs > Microsoft Word.

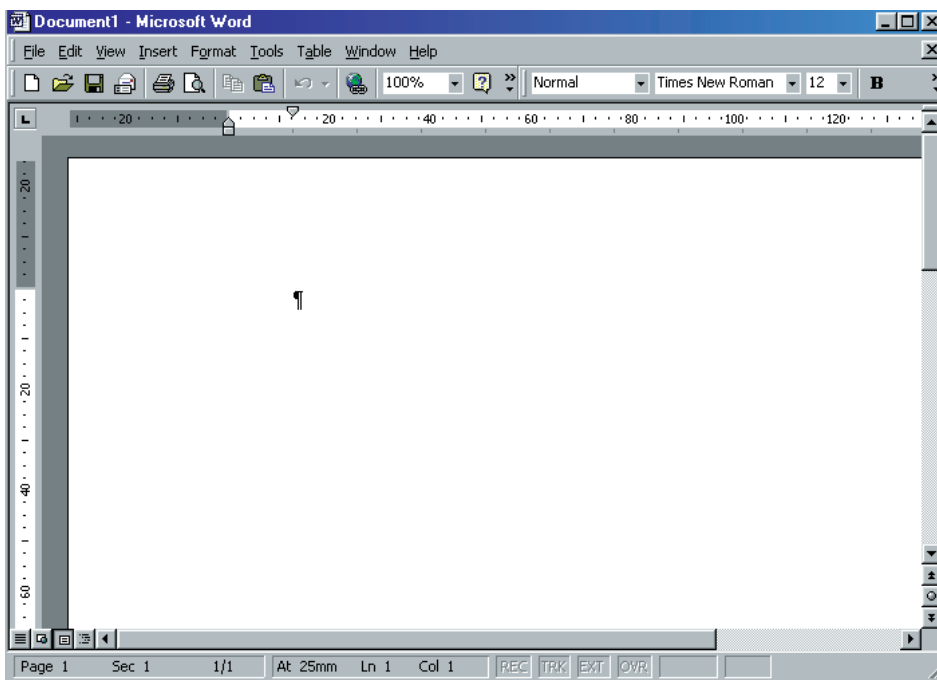
Vrei să-ți faci o scurtătură (o iconiță) pentru a deschide **Word**-ul din prima? Selectează:

Start > Programs > Microsoft Word.

Apasă pe butonul din dreapta *mouse*-ului. Alege comanda **Create Shortcut** /krieɪt ʃɔːrtkʌt/ *creează scurtătură*.

La sfârşitul meniului va apărea iconița **Microsoft Word** /maɪkrəsɔft wəːrd/. Trage-o cu *mouse*-ul pe desktop. Aceasta e scurtătura ta pentru deschiderea *Word*-ului.

S-a deschis Word-ul; ce vezi?



Fereastra ne arată că s-a deschis aplicația Microsoft Word. *Ea ne prezintă o pagină albă, pe care putem să scriem pentru a realiza un document nou. Titlul provizoriu (dat de* Word*) al acestui document este* Document1. *Pe pagina albă se vede cursorul, care indică locul unde va apărea litera tastată de noi.*

Vezi, desigur, fereastra în care rulează **Word**-ul. Sus e bara de titlu. Pe ea apar, în stânga, iconița **Word** (un W mare pe o foaie de hârtie), titlul fişierului – deocamdată titlul generic Document1 şi

numele programului – **Microsoft Word** /maɪkrəsɔft wəːrd/. Tot pe bara de titlu, în dreapta, vezi butonaşele de micşorare, mărire şi închidere a ferestrei.

Imediat sub bara de titlu se află bara de meniuri:

- **File** /faɪl/ *lucru cu fişierele/fişier*
- **Edit** /edɪt/ *editare/editează*
- **View** /vjuː/ *vedere/vezi/înfăţişare*
- **Insert** /ɪnsəːrt/ *inserează*
- **Format** /fɔːrmæt/ *formatează*
- **Tools** /tuːlz/ *unelte*
- **Table** /teɪbl/ *tabel*
- **Window** /wɪndəʊ/ *fereastră*
- **Help** /help/ *ajutor*

Sub bara de meniuri, avem una sau mai multe bare cu butoane care corespund celor mai frecvente comenzi din meniuri, astfel încât să le putem accesa direct – şi deci să facem cât mai puţine mişcări pentru a le folosi.

Sub bara cu butoane apare o riglă orizontală, care ne ajută să fixăm alineatele după cum dorim noi.

La stânga ferestrei apare rigla verticală, de care ne vom folosi pentru aranjarea textului în pagină.

În mijloc apare pagina pe care vom scrie. Vedem cursorul. Dacă tastăm o literă, ea va apărea în locul indicat de cursor – iar cursorul se va deplasa spre dreapta, ca să indice locul următoarei litere. Cursorul este o bară verticală care pulsează pe ecran, de parcă ar spune „aici, aici“.

La baza ferestrei vedem o altă bară. Aceasta ne spune:

- pe ce pagină şi în ce secţiune a documentului ne aflăm: **Page 1 Sec(tion) 1**; **page** /peɪdʒ/ *pagină*, **section** /sekʃn/ *secţiune*;
- la ce poziţie faţă de marginea de sus a colii de hârtie se află cursorul: **At** /æt/ **25 mm** *la 25 de milimetri*;
- pe ce linie şi pe ce coloană de litere se află cursorul: **Ln 1**, **Col 1** (*linia 1, coloana 1*)
- etc.

Deasupra barei cu informaţii privind poziţia cursorului, vedem bara de poziţionare orizontală. E bara de deplasare orizontală a paginii. Pe ea apar două butoane cu săgeţi la dreapta şi la stânga. Trăgând de ele cu *mouse*-ul (ţine butonul apăsat), mutăm pagina mai la stânga sau mai la dreapta în cadrul ferestrei.

Pe latura din dreapta a ferestrei apare bara de poziţionare verticală. Butoanele ei deplasează pagina în sus şi în jos.

Primele litere; litere mici, litere mari, Shift şi Caps Lock

Hai să scriem ceva!

Ce vrei să scrii? Îți plac poeziile? Mie – da, foarte mult. Iar poetul meu preferat este (ai ghicit, oare?) Petre Ghelmez.

Hai să introducem câteva versuri de Petre Ghelmez. Titlul: *Laudă limbii române* (cu poezia aceasta, Ghelmez a luat un prestigios premiu internațional). Scrie titlul poeziei. Cu ce începi? Apeşi pe litera L.

Ce se întâmplă? Pe ecran apare l mic, iar ție îți trebuie un L mare, pentru că titlurile se scriu cu inițială majusculă. Ca să iasă L mare, precum ai aflat deja la prezentarea tastaturii, ține apăsat pe tasta **Shift** /ʃɪft/ *schimbă/schimbare* şi apasă pe tasta **L**. **Shift + L** este L mare. **Shift +** orice literă dă o majusculă.

Dar dacă vrem să scriem tot titlul cu majuscule?

Atunci apăsăm pe **Caps Lock** /kæps lɔk/ *fixează pe majuscule/tasta pentru majuscule*: **caps** /kæps/ = **capitals** /kæpɪtlz/ = *litere majuscule*; **lock** /lɔk/ = *lacăt*. Se aprinde o luminiță pe tastatură, deasupra tastelor, la dreapta. Lângă luminiță este scris un **A** mare. Cât timp luminița aceasta stă aprinsă, nu mai e nevoie să apăsăm pe tasta **Shift** /ʃɪft/: pe orice literă apăsăm, aceasta apare ca literă majusculă. Mai mult, dacă apăsăm pe **Shift + literă**, litera apare de data aceasta mică.

Pentru a reveni la situația normală (**Shift + literă** = *literă majusculă*), apăsăm din nou pe **Caps Lock** /kæps lɔk/ *fixează pe majuscule/tasta pentru majuscule*. Luminița dispare, iar literele apar ca litere mici.

Literele specifice alfabetului limbii române

Scrie cuvântul *Laudă*. Ce observi? Litera **ă** nu apare pe tastatură. Ce să facem? Cum?!... S-o înlocuim cu **a**? Dar nu vreau să scriu **Lauda**, ci *Laudă*. *Lauda* este *laudă* + *articolul hotărât -a*. Pe urmă ce fac cu **â**? Poezia se numeşte *Laudă limbii române*, nu *Lauda limbii romane*! Limba romanilor (latina) a fost cântată de

alți poeți. Oare calculatorul nu cunoaşte literele cu diacritice (literele ă, â, ş, ţ, î, Ă, Â, Ş, Ţ, Î)? Sau nu cunoaşte literele cu accente din franceză şi germană (é, è, ê, ü etc.)?

Ba da. Dar nu întotdeauna sunt ele arătate pe tastatură.

Dacă eşti norocos şi ai o tastatură cu taste corespunzătoare literelor cu diacritice româneşti, nu ai nicio problemă. Dacă nu, ai două soluții (ştii că la calculatoare ai mai mult de o soluție pentru majoritatea problemelor!)

Prima, poate mai profesionistă, este să mergi la **Start > Settings > Control Panel > Keyboard** *(tastatură)* **> Language**, să urmezi instrucțiunile pentru instalarea tastaturii pentru limba română şi să schimbi codurile trimise de taste, astfel încât să adaptezi tastatura ta la scrierea limbii române. Dezavantajul: nu mai corespund toate tastele cu ceea ce e scris pe ele.

Tasta **{[** îți va produce pe ecran **Ă** şi **ă**; tasta **}]** – **Î** şi **î**; tasta **|** – **Â** şi **â**; tasta **:;** – **Ş** şi **ş**; tasta **„‘** – **Ţ** şi **ţ**. Două puncte, punct şi virgulă, semnul întrebării, linia de pauză şi cratima îşi schimbă şi ele locurile pe tastatură. Sigur, le găseşti prin butonare!

A doua soluție, poate mai intuitivă, este să defineşti tu combinații de taste pentru tastarea literelor cu diacritice.

Eu am adoptat a doua soluție. Vrei s-o adopți şi tu? Iată cum faci:

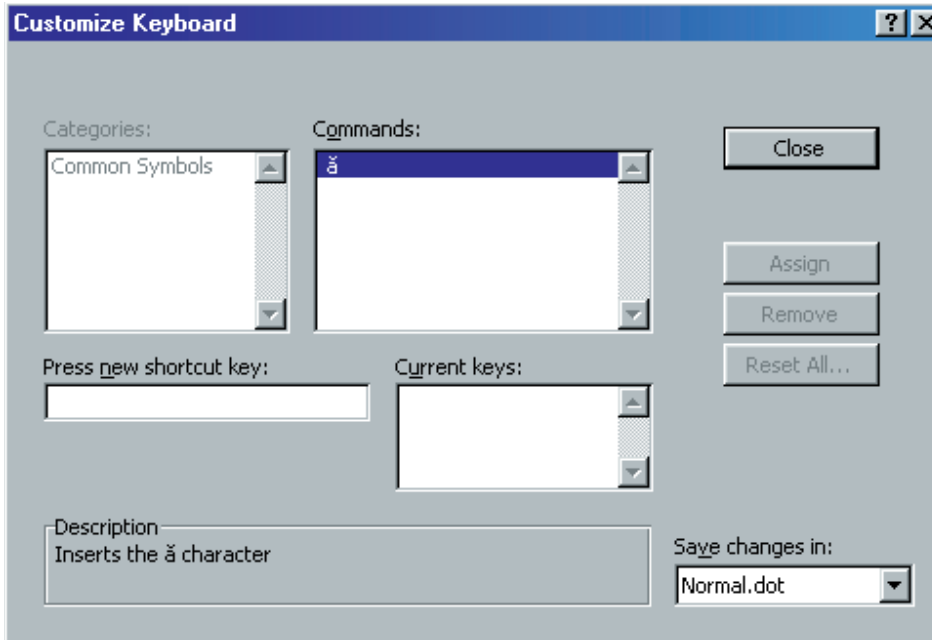
Pe bara de meniuri, te uiți după meniul **Insert** /ɪnsə͟ːrt/ *inserează*. Apeşi pe butonul **Insert** şi selectezi **Symbol** /sɪ͟mbl/ *simbol*.

La versiunile mai noi de **Microsoft Word** /ma͟ɪkrəsɔft wə͟ːrd/, de multe ori, meniurile se afişează sub o formă mai scurtă (se dau numai comenzile mai importante, nu toate, din acelaşi meniu). Dacă nu vezi comanda **Symbol** /sɪ͟mbl/, fă dublu clic pe butonul **Insert**. Aşa apar toate comenzile.

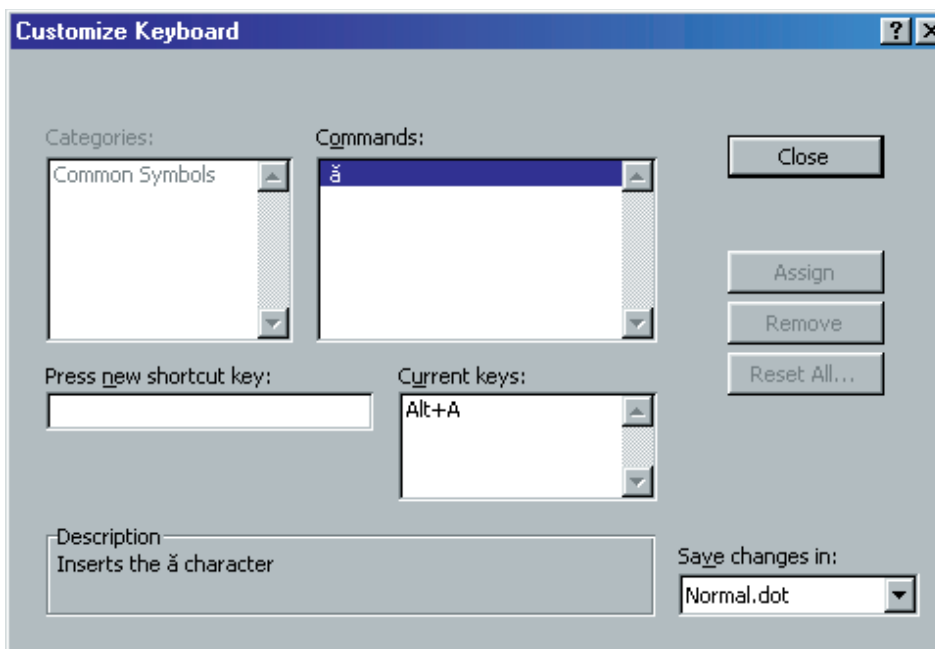
Insert > Symbol îți oferă o ferestruică numită **Symbol** /sɪ͟mbl/ *simbol*. Apasă pe butonul **Symbols** /sɪ͟mblz/ (dacă nu e deja selectat). Uită-te la **Subset** /səbse͟t/ *submulțime*; în dreapta sa apare un buton cu o săgeată în jos. Apasă pe acea săgeată şi selectează (din lista ce apare în stânga butonului cu săgeată) submulțimea numită **Latin Extended-A** /læ͟tɪn ɪkste͟ndɪd e͟ɪ/ *litere latine extinse A*.

Clic pe litera **ă**.

Acum apasă pe **Shortcut Key** /ʃɔ͟ːrtkʌt ki͟ː/ *tasta de scurtătură*. Evident, se deschide o ferestruică... Poziționează cursorul (fă un clic cu *mouse*-ul) sub **Press new shortcut key** /pre͟s nju͟ː ʃɔ͟ːrtkʌt ki͟ː/ *apasă noua tastă de scurtătură*. Apasă **Alt + A**. Apoi apasă butonul **Assign** /əsa͟ɪn/ *atribuie.*



Fereastra Symbol *(simbol) ne ajută să inserăm în text litere şi alte semne mai deosebite. Selectează semnul dorit şi apasă pe* Insert.



După ce, în pasul anterior, scrisesem secvența Alt + A *la* Press new shortcut key *(apasă pe noua tastă de scurtătură), acum tocmai am apăsat pe butonul* Assign *(atribuie) şi* Alt + A *a apărut sub* Current Keys *(tastele curente).*

Continuă să atribui combinații de taste semnelor diacritice. Ca să vezi celelalte semne diacritice românești, folosește bara de căutare verticală de pe latura din dreapta a ferestrei **Symbol** /sımbl/. În final, vei avea aceste combinații (desigur, nu sunt singurele posibile; dar sunt ușor de ținut minte):

Ctrl + Alt + A → â
Ctrl + Alt + Shift + A → Â

Alt + I → î
Alt + Shift + I → Î

Alt + A → ă
Alt + Shift + A → Ă

Alt + S → ş
Alt + Shift + S → Ş

Alt + T → ț
Alt + Shift + T → Ț

Ți se pare complicat? La început, este. Dar te vei obișnui repede. Gândește-te la compatrioții noștri maghiari – sau la vecinii noștri din Ungaria –, care au în scrierea lor o simfonie de diacritice. Scrierea maghiară e foarte frumoasă, ornată cu accente şi alte semne, dar vei avea nevoie de şi mai multe combinații de taste ca s-o reproduci corect pe calculator. Scrierea cehă de asemenea, cea slovacă la fel, cea poloneză la fel... Tot Estul Europei e bântuit de diacritice. Ba chiar toată Europa. Numai pe regina Angliei a salvat-o Dumnezeu de diacritice – scrierea englezească nu le folosește decât în cuvinte străine (dar nici nu ştii cum să citeşti cuvintele englezeşti, dacă nu le cauți în dicționar). Ba, stai aşa că mă înşel: nici scrierea italiană nu pune prea mari probleme – şi nici cea olandeză.

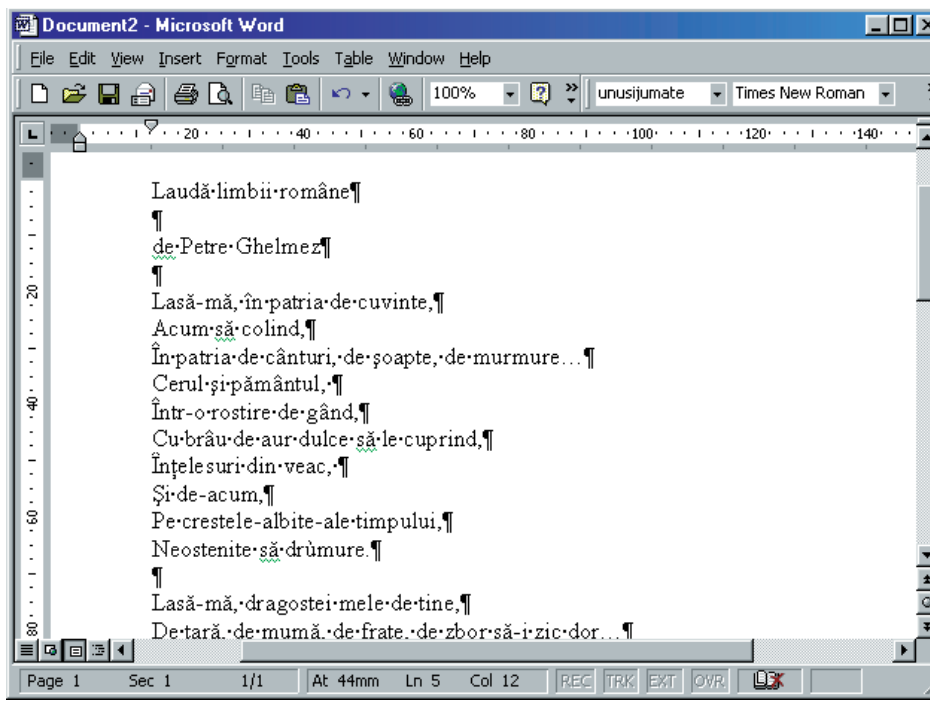
Pentru **é** cu accent, tastează **Ctrl + '**, ia o scurtă pauză şi apoi tastează **e**. Iese un **é** de toată frumusețea. Pentru **É** (E mare cu accent ascuțit) procedezi la fel, numai că după pauză tastezi **Shift + E**.

Continuă să scrii poezia „Laudă limbii române“

Ai scris titlul: *Laudă limbii române*; după titlu nu se pune punct, iar între titlu şi restul textului trebuie un rând alb. Cum procedezi? Apeşi pe tasta **Enter** /entər/ *intră/rând nou*. Această tastă indică terminarea rândului de text.

Dacă apeşi din nou pe tasta **Enter** /entər/ *intră/rând nou*, ai creat un rând alb.

Acum scrie numele autorului. De acum poți să scrii restul poeziei. În final, vei obține acest text pe ecran:



Am scris într-un document Word *poezia „Laudă limbii române“ de Petre Ghelmez.*

Laudă limbii române

de Petre Ghelmez

Lasă-mă, în patria de cuvinte,
Acum să colind,
În patria de cânturi, de şoapte, de murmure...
Cerul şi pământul,
Într-o rostire de gând,
Cu brâu de aur dulce să le cuprind,
Înțelesuri din veac,
Şi de-acum,
Pe crestele-albite-ale timpului,
Neostenite să drùmure.

Lasă-mă, dragostei mele de tine,
De țară, de mumă, de frate, de zbor să-i zic dor...
Lasă-mă, răzimat în uşile graiului,
Să plutesc ca pe-un nor,
Dealuri de sunete să urc, să cobor,
Din gura pădurii,
Până la gura câmpului, muntelui, raiului.

Lasă-mă, focul ideii,
Pe plaiul acesta-nstelat, să-l ridic spre cuprindere...
Necuprinsului
Margini să-i fac!
Cuprinsului
Nemărginire şi martor să-i fiu!
O, cât de bogat, cât de sărac
Este sufletul meu în învăpăiata aprindere...
Ce aproape – adevărul din limba vorbită, ce viu!

Piară munții, piară câmpiile,
Piară stejarii şi apele...
Piară, de vor, ele însele, pietrele!
Nimic, încă, de-ar fi,
Sub privire să nu ne rămână,
Ne-am înălța, iarăşi – turnuri spre soare – vetrele,
Din puterea aceasta, pururea nouă stăpână,

Preacurata, biruitoarea-ntru cântec,
Patria din laptele mumei – limba română.

Bravo, arată frumos. Cum ai scris **ù** din drùmure (cuvânt inventat de poet)? Ai mers la **Insert > Symbol** şi l-ai ales de acolo. Ai apăsat pe butonul **Insert**, după care ai închis fereastra **Symbol**.

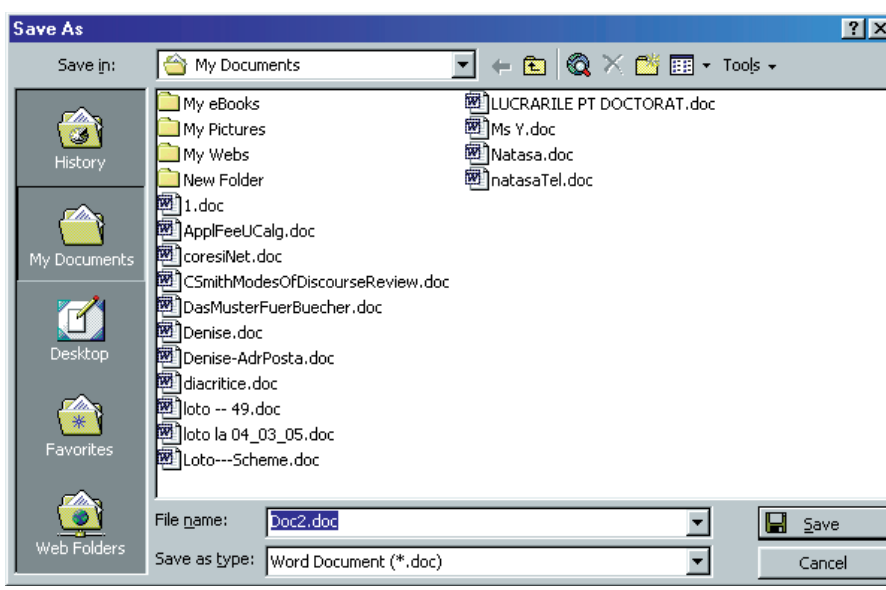
Un alt fel de a scrie **ù** (sau alte litere cu accent grav) este acesta – în doi paşi:

Apeşi pe **Ctrl + `**. (Ai grijă, nu confunda ’ cu `. Semnul ` este în stânga sus pe tastatură.)

Pe urmă eliberezi tastele şi apeşi **U**. Iese **ù**. Dacă în loc de **U** apeşi **E**, iese **è**. Şi aşa mai departe.

Salvează poezia!

Dacă ai în acest moment o pană de curent (Doamne fereşte!), calculatorul se stinge şi pierzi toată munca! Trebuie să înregistrezi poezia ca fişier pe un disc dur (sau pe o dischetă). Operația se numeşte **salvare** – de la un posibil dezastru, nu? De fapt, în acest caz cuvântul românesc „a salva“ copiază unul dintre sensurile cuvântului englezesc **save** /seiv/ *a salva / a pune deoparte, a economisi, a păstra.*

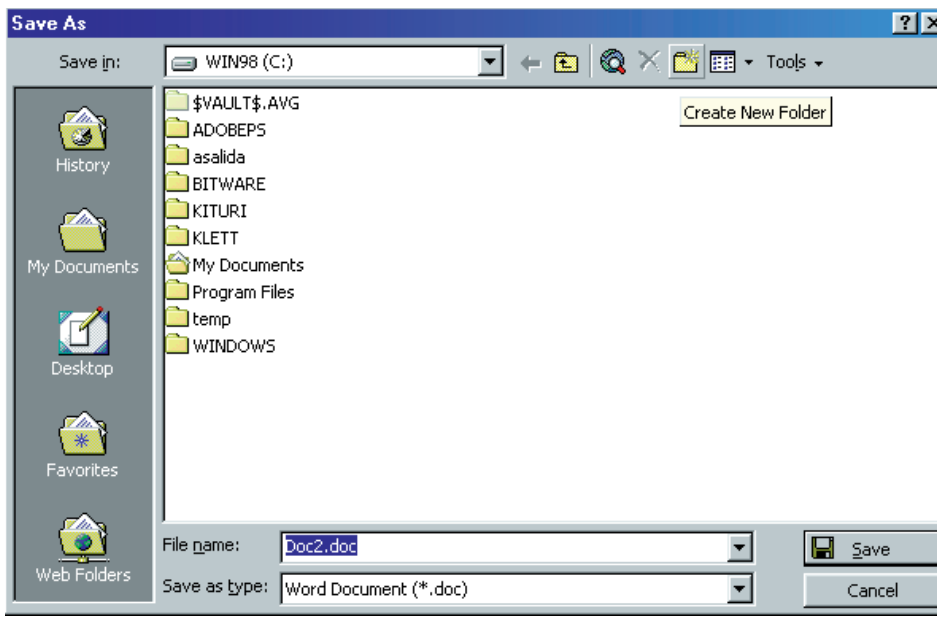


Dacă apeşi pe iconița de desktop din coloana de iconițe din partea stângă a ferestrei, vei putea apoi să deschizi My Computer *(calculatorul meu) pentru a selecta discul* C: *şi a face dublu clic pe iconița lui.*

Vrem să salvăm fişierul Lauda în *sub-folderul* Ghelmez din *folderul* Poezii de pe discul **C:**.

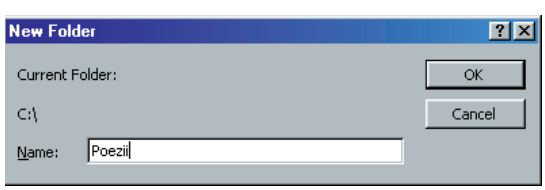
Pentru crearea *folderului*, *sub-folderului* şi salvarea fişierului:

- selectează **File > Save** sau apasă pe combinaţia de taste **Ctrl + S**;
- în fereastra de dialog apărută, mai întâi deschide discul pe care vrei să înregistrezi (salvezi) fişierul; foloseşte săgeata sau apasă pe iconiţa **Desktop** din coloana din stânga ferestrei, apoi pe iconiţa **My Computer** /maɪ kəmpjuːtəʳ/ *calculatorul meu*; selectează discul **C:**; dublu clic, să vezi conţinutul discului **C:**;
- creează un *folder* pe discul **C:** (dacă nu există deja) numit Poezie; pentru aceasta, apeşi pe iconiţa **Create New Folder** /kriˈeɪt



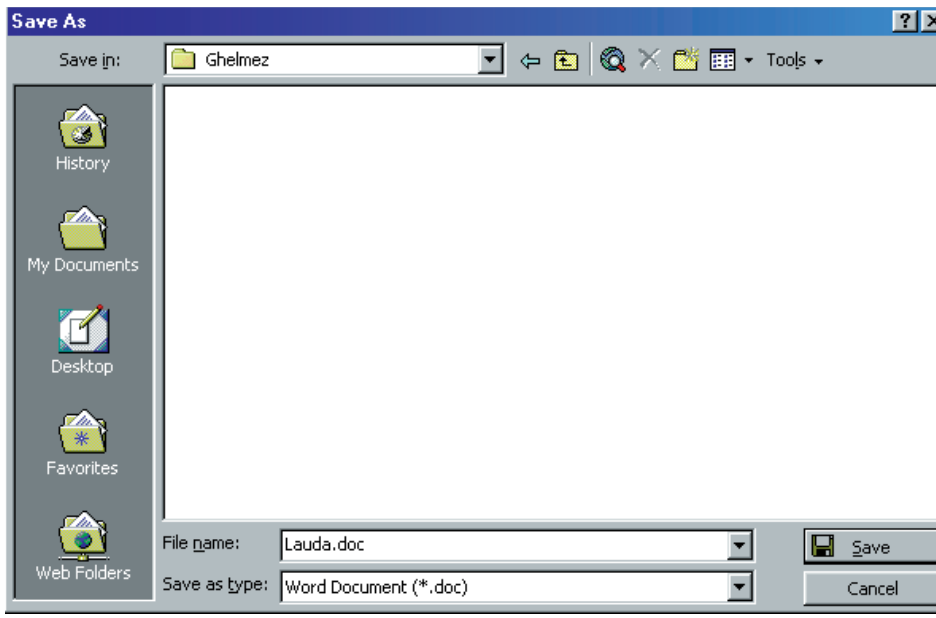
La dreapta sus poţi vedea iconiţa comenzii Create New Folder *(creează folder nou). Apeşi pe ea pentru a crea folder-ul dorit.*

nju: fəʊldəʳ/ *creează folder nou*; apare o fereastră de dialog care îţi cere numele noului *folder*;



După ce ai apăsat pe Create New Folder *(creează folder nou) şi ai denumit noul folder* Poezii, *folder-ul s-a deschis în fereastra* Save as *(salvează ca) şi aşteaptă să acţionăm în continuare.*

- scrie numele noului *folder*: Poezii; clic pe OK; eşti în *folderul* Poezii;
- creează *sub-folderul* Ghelmez;
- scrie numele fişierului în spaţiul dintre inscripţia **File name** /faɪl neɪm/ *numele fişierului* şi butonul **Save** /seɪv/ *salvează*;
- apasă pe butonul **Save** /seɪv/.



Fereastra Save as *(salvează ca) ne plasează în sub-folder-ul Ghelmez şi aşteaptă comanda noastră de salvare a fişierului. Numele fişierului va fi cel scris de noi:* Lauda.doc

Putem vedea că s-a salvat fişierul nostru? Avem două căi. Una este să folosim direct sistemul de operare. Clic pe icoana de desktop de pe bara de funcţiuni (lângă butonul **Start** /stɑːrt/ *începe /început*). Apoi **My Computer > C:**. Vedem *folderul* Poezii. Dublu clic pe *folderul* Poezii. Vedem *sub-folderul* Ghelmez. Dublu clic pe *sub-folderul* Ghelmez. Vedem fişierul Lauda.doc. Extensia fişierelor create de **Microsoft Word** /maɪkrəsɔft wəːrd/ este doc /dɔk/ (primele trei litere din cuvântul *document*).

Altă cale să verificăm că avem deja fişierul – de data aceasta chiar din fereastra **Word**-ului:

File > Save as; apare Lauda.doc. Apăsăm pe **Cancel** /kænsl/ *anulează/renunţă*.

Deplasarea cursorului

Recitim textul şi vedem că s-au ivit câteva greşeli de dactilografie. În unele cuvinte ai introdus litere în plus. În altele lipsesc unele litere. Cum procedezi?

Ei, bine, pentru aceasta trebuie să învățăm mai întâi să deplasăm cursorul pe ecran.

Pentru a deplasa cursorul pe ecran, folosim fie *mouse*-ul – un clic în locul din text unde dorim să apară cursorul –, fie tastele cu săgeți ale tastaturii – dreapta jos.

- Tasta ← duce cursorul cu un caracter (literă sau spațiu) mai la stânga.
- Combinația **Ctrl** + ← duce cursorul cu un cuvânt mai la stânga.
- Tasta → duce cursorul cu un caracter (literă sau spațiu) mai la dreapta.
- Combinația **Ctrl** + → duce cursorul cu un cuvânt mai la dreapta.
- Tasta ↑ duce cursorul vertical pe rândul de mai sus.
- Combinația **Ctrl** + ↑ duce cursorul la începutul paragrafului de mai sus.
- Tasta ↓ duce cursorul vertical pe rândul de mai jos.
- Combinația **Ctrl** + ↓ duce cursorul la începutul paragrafului de mai jos.

Ține minte de asemenea că:

- Tasta **Home** /həʊm/ *acasă/casă* duce cursorul la începutul rândului.
- Tasta **End** /end/ *sfârşit* duce cursorul la sfârşitul rândului.

Ce facem dacă am sărit o literă, un cuvânt sau o secvență mai lungă de text

Când am mâncat (sărit) o literă, un cuvânt sau o parte din text, plasăm cursorul în locul unde trebuie să apară ceea ce s-a omis şi completăm de la tastatură.

Ce facem dacă am introdus în plus o literă, un cuvânt sau o secvență mai lungă de text

Când am introdus o literă, un cuvânt sau mai multe cuvinte în plus, putem folosi fie tasta **Delete** /dılit/ *elimină/ şterge*, fie tasta **Backspace** /bækspeıs/ *şterge ce e la stânga*, astfel:

- Tasta **Delete** şterge caracterul din dreapta cursorului.
- Combinația **Ctrl** + **Delete** şterge cuvântul din dreapta cursorului.
- Tasta **Backspace** şterge caracterul din stânga cursorului.
- Combinația **Ctrl** + **Backspace** şterge cuvântul din stânga cursorului.

Pentru a şterge porțiuni mai lungi de text, e mai rapidă metoda *selectare + eliminare (tăiere)*. (Ea se poate folosi şi pentru a şterge un singur caracter, desigur, dar e mai potrivită pentru porțiuni mai lungi de text.)

Pentru selectare cu ajutorul tastelor, aducem cursorul la începutul părții de text pe care dorim s-o selectăm, ținem apăsat pe tasta **Shift** /ʃıft/ *schimbă/ schimbare* şi apăsăm repetat pe tasta → , până când partea de text vizată apare scrisă cu litere albe pe fond negru.

Dacă ținem apăsat atât pe **Shift** /ʃıft/, cât şi pe **Ctrl** şi apăsăm pe →, selectăm câte un cuvânt întreg la fiecare apăsare pe →**.**

Operațiunea de selectare se poate face şi în direcția opusă (spre stânga). Pentru aceasta, aducem cursorul la finalul textului de selectat şi folosim combinația **Shift +** ←. În acest fel, selectăm caracter după caracter, mergând spre înapoi. Cu combinația **Shift + Ctrl +** ←, selectăm spre stânga câte un cuvânt la fiecare apăsare pe tasta ←.

Când textul de selectat se întinde pe mai multe rânduri sau paragrafe, putem folosi tastele ↓ (să selectăm de sus în jos) sau ↑ (să selectăm de jos în sus).

Folosind combinațiile de taste **Ctrl +** ↓ sau **Ctrl +** ↑, se selectează paragrafe întregi la fiecare apăsare pe tasta ↓ sau pe tasta ↑.

Pentru selectare cu ajutorul *mouse*-ului, plasăm indicatorul *mouse*-ului la începutul părții de text pe care dorim s-o selectăm,

apăsăm butonul din stânga şi ţinem apăsat, apoi deplasăm indicatorul *mouse*-ului spre dreapta, până terminăm selecţia.

Sau plasăm indicatorul *mouse*-ului la sfârşitul textului de selectat şi efectuăm operaţia în direcţie inversă (spre stânga cursorului).

Pentru eliminarea textului selectat,

- fie apăsăm pe **Delete** /dılit/ *elimină/şterge*,
- fie apăsăm pe **Backspace** /bækspeıs/ *şterge ce e la stânga*,
- fie selectăm **Edit** /edıt/ *editează* > **Cut** /kʌt/ *taie*,
- fie apăsăm pe **Ctrl + X**,
- fie plasăm indicatorul *mouse*-ului peste un punct din textul selectat, apăsăm pe butonul din dreapta şi alegem comanda **Cut** /kʌt/ *taie*.

Tot ce am selectat dispare.

Cum mutăm porţiuni de text dintr-un loc într-altul

Când am introdus o îmbinare de cuvinte (sau chiar paragrafe întregi) într-un loc nepotrivit şi trebuie să le mutăm mai la începutul sau mai la sfârşitul documentului nostru, aplicăm metoda din doi paşi *Taie şi Lipeşte* (**Cut and Paste** /kʌt ənd peıst/).

Pentru primul pas, **Cut** /kʌt/ *taie*, întâi selectăm textul de tăiat, apoi

- fie alegem cu *mouse*-ul **Edit > Cut**,
- fie folosim combinaţia de taste **Ctrl + X**,
- fie ţinem indicatorul *mouse*-ului pe textul selectat, apăsăm pe butonul din dreapta şi selectăm **Cut** /kʌt/.

Pentru pasul al doilea, **Paste** /peıst/ *inserează/lipeşte*, plasăm cursorul unde vrem să intre textul şi

- fie alegem cu *mouse*-ul **Edit > Paste**,
- fie folosim combinaţia de taste **Ctrl + V**,
- fie ţinem indicatorul *mouse*-ului acolo unde vrem să introducem text, apăsăm pe butonul din dreapta şi selectăm **Paste** /peıst/ *inserează /lipeşte*.

Textul tăiat din altă parte va fi mutat unde îl inserăm noi.

Atenţie: nu tăia două porţiuni de text una după alta, pentru că vei putea insera numai ultima porţiune tăiată.

Cum copiem porţiuni de text dintr-un loc într-altul

Dacă avem porţiuni de text care se repetă, nu e nevoie să le introducem de două ori. Aplicăm metoda din doi paşi *Copiază şi Lipeşte* (**Copy and Paste** /kɔpi ənd peɪst/ *copiază şi inserează*). Seamănă cu metoda *Taie şi Lipeşte* (**Cut and Paste** /kʌt ənd peɪst/), dar în loc de comanda **Cut** /kʌt/ *taie*, folosim comanda **Copy** /kɔpi/ *copiază*. Pasul doi, **Paste** /peɪst/ *inserează/lipeşte* este identic.

Metodele *Taie şi Lipeşte*, *Copiază şi Lipeşte* ne scutesc de mari eforturi de introducere şi re-introducere de text.

Metoda Găseşte şi Înlocuieşte

Dacă am repetat în mod constant aceeaşi greşeală – de exemplu, am scris *creează* cu un singur *e*, sau am scris *creem* în loc de *creăm* – putem aplica metoda *Găseşte şi Înlocuieşte* (**Find and Replace** /faɪnd ənd rɪpleɪs/).

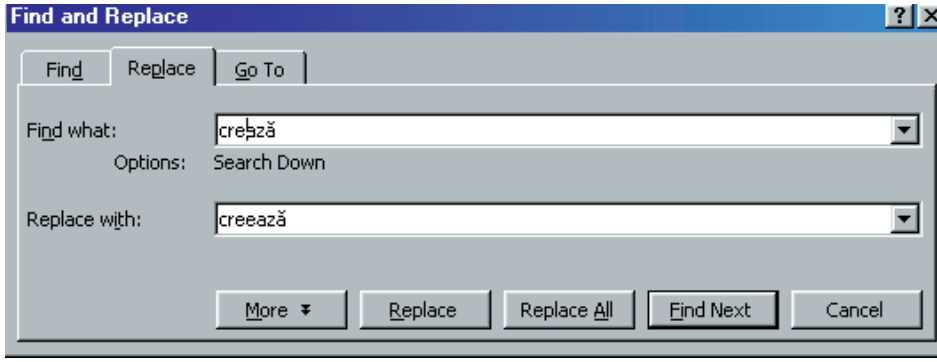
Ca să ne apară fereastra de dialog **Find and Replace** /faɪnd ənd rɪpleɪs/ *găseşte şi înlocuieşte*,

- fie selectăm cu *mouse*-ul **Edit > Replace**;
- fie folosim combinaţia de taste **Ctrl + H**.

Fereastra **Find and Replace** ne dă posibilitatea:

- să găsim, dar nu neapărat să înlocuim: apăsăm pe **Find Next** /faɪnd nekst/ *găseşte pe următorul*; cuvântul găsit apare selectat pe ecran;
- să înlocuim pe rând fiecare cuvânt căutat: apăsăm pe **Replace** /rɪpleɪs/ *înlocuieşte*; vedem şi înlocuim pe rând fiecare apariţie a cuvântului căutat;
- să facem toate înlocuirile cu o singură comandă: apăsăm pe **Replace All** /rɪpleɪs ɔːl/ *înlocuieşte toate apariţiile cuvântului căutat*.

Când nu ne mai trebuie fereastra **Find and Replace** /faɪnd ənd rɪpleɪs/ *găseşte şi înlocuieşte*, apăsăm pe **Cancel** /kænsl/ *anulează/ renunţă*.



Fereastra Find and Replace *(găseşte şi înlocuieşte) ne ajută să corectăm o greşeală repetată în cuprinsul textului nostru.*

Găseşte!

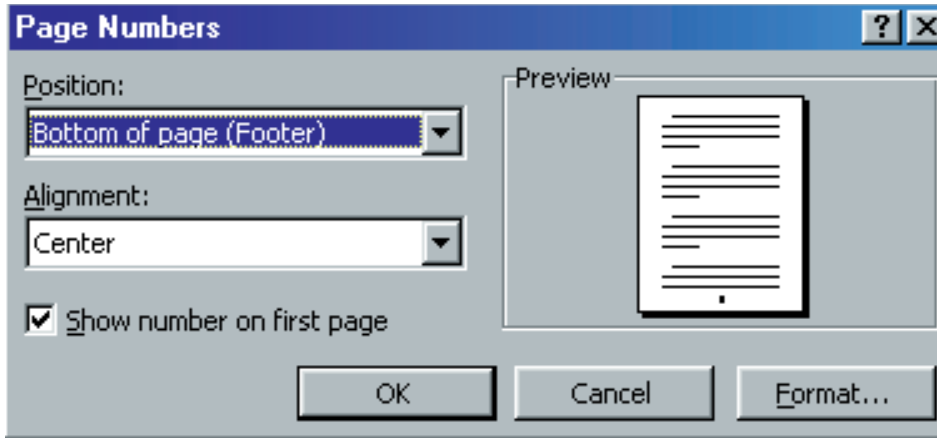
Dacă vrem să ajungem la locul din text unde se găseşte un anumit cuvânt sau o anumită expresie, folosim fereastra **Find** /faɪnd/ *găseşte*. Ca să ne apară fereastra de dialog **Find** /faɪnd/,

- fie selectăm cu *mouse*-ul **Edit > Find**;
- fie folosim combinația de taste **Ctrl + F**.

Textul căutat apare scris cu litere albe pe fond negru (adică este selectat).

Numerotarea paginilor (introducerea coloncifrului)

Dacă textul nostru are mai mult de o pagină, dorim să numerotăm aceste pagini. Numărul de pagină dintr-un document, de exemplu, dintr-o carte, se mai numeşte şi *coloncifru*. Pentru introducerea coloncifrului, deschidem fereastra **Page Numbers** /peɪdʒ nʌmbəʳz/ *numerele paginilor*. Avem mai multe posibilități. Eu aleg de regulă poziția **Bottom of page** /bɔtəm əv peɪdʒ/ *josul paginii*, şi anume **Centered** /sentəʳd/ *centrat*. Tu poți să plasezi coloncifrul unde ți se pare ție mai potrivit. Fă mai multe încercări şi vezi ce ți se pare că face documentul tău mai atrăgător.



Folosim această fereastră pentru a indica unde anume pe pagină să fie introdus coloncifrul (numărul paginii) documentului nostru.

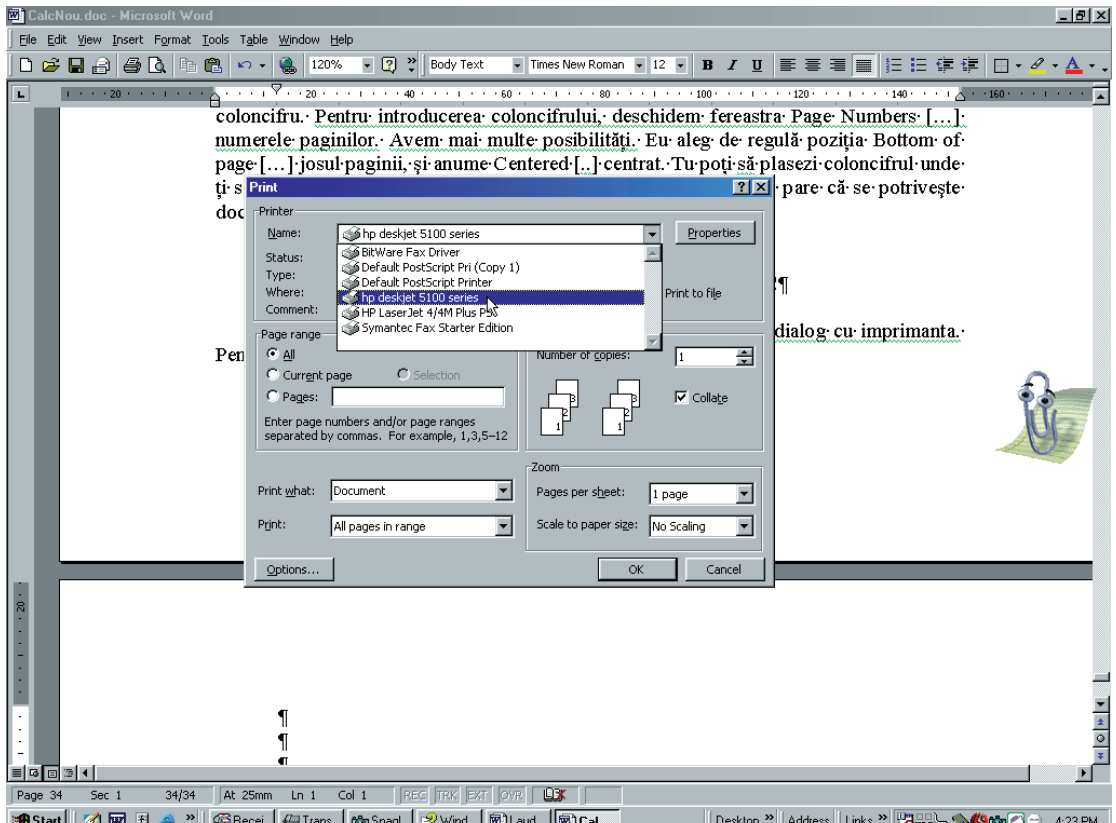
Vrei să vezi cum arată documentul tău pe hârtie? Imprimă-l!

Mai întâi, deschide imprimanta, apăsând pe comutatorul ei electric. Apoi, chemi pe desktop fereastra de dialog cu imprimanta. Pentru aceasta,

- fie selectezi comanda **File > Print** /prɪnt/ *imprimă*,
- fie foloseşti combinaţia de taste **Ctrl + P**.

Priveşte fereastra de dialog cu imprimanta. Cele mai importante elemente ar fi:

- să specifici dacă imprimi toate paginile, numai pagina de pe ecran sau numai anumite pagini.
- dacă vrei să imprimi toate paginile documentului, atunci alegi **All** /ɔːl/ *tot*.
- dacă vrei să imprimi doar pagina pe care se află cursorul, atunci alegi **Current Page** /kʌrənt peɪdʒ/ *pagina curentă*.
- dacă vrei să imprimi numai anumite pagini, atunci scrii care pagini sunt acelea. Poţi să selectezi secvenţe (3-5) sau pagini disparate (7, 11, 19).
- să specifici câte exemplare doreşti să imprimi. Dacă doreşti un exemplar, nu modifici nimic. Dacă doreşti să imprimi, să spunem, trei exemplare, ştergi 1 şi scrii 3 la **Number of copies** /nʌmbəʳ əv kɔpiz/ *numărul exemplarelor*.
- apoi apeşi pe butonul **OK**.



Fereastra de dialog cu imprimanta ne permite să alegem imprimanta pe care dorim s-o folosim (în cazul în care dispunem de mai multe posibilități sau în cazul în care avem mai multe drivere de imprimantă instalate, dar numai o singura imprimantă conectată la sistemul nostru) și să specificăm paginile pe care dorim să le imprime, numărul de còpii etc.

Imprimanta va „clipi“ şi se va pune în mişcare. Pe bara de funcțiuni va apărea iconița imprimantei. Dacă faci dublu clic pe ea, poți urmări şi controla procesul de imprimare. Îl poți întrerupe sau anula.

Tehnoredactarea documentelor

A tehnoredacta sau, în limbajul „calculatoriştilor“, *a formata* un document înseamnă a-i da forma pe care o considerăm noi cea mai atractivă.

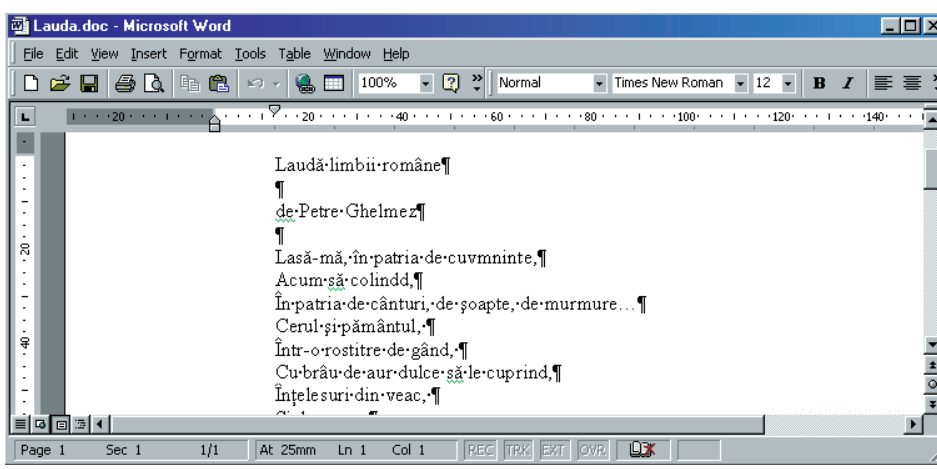
Până în clipa de față, noi am acceptat forma pe care **Word**-ul a dat-o implicit documentului nostru.

Oare ce putem schimba?

Putem schimba forma şi mărimea literelor, înfățişarea literelor, înfățişarea paragrafelor, spațiul dintre rânduri, lățimea marginilor albe şi multe altele. Ne vom ocupa de câteva dintre aceste posibilități – cele mai importante.

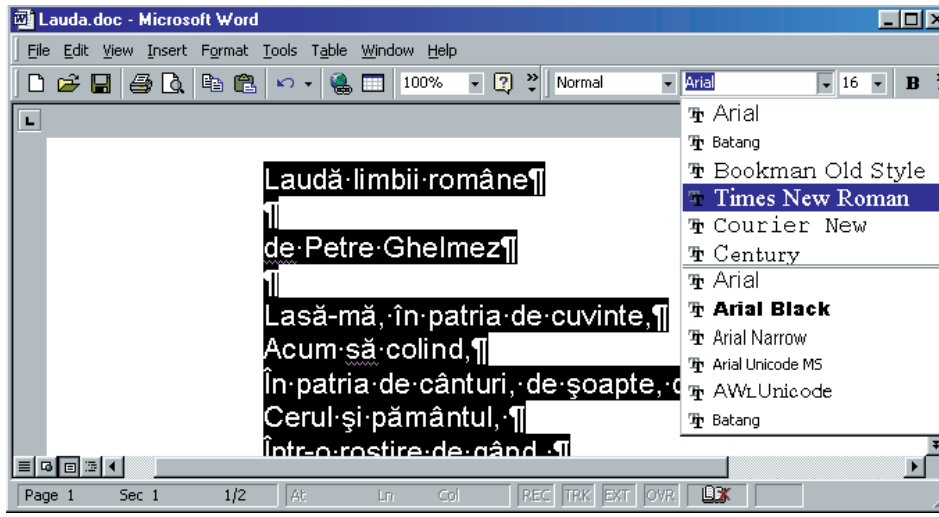
Ce e un font

Cuvântul *font* este un neologism pătruns în limbajul de zi cu zi al celor ce prelucrează texte cu calculatorul. Înseamnă un set



Poezia „Laudă limbii române“ de Petre Ghelmez, scrisă cu fontul Times New Roman*, cu mărimea de 12 puncte.*

de litere şi cifre (caractere) care au aceeaşi înfăţişare – acelaşi stil şi aceeaşi mărime. Fonturile poartă diferite denumiri.



De aici poţi alege fontul potrivit documentului tău.

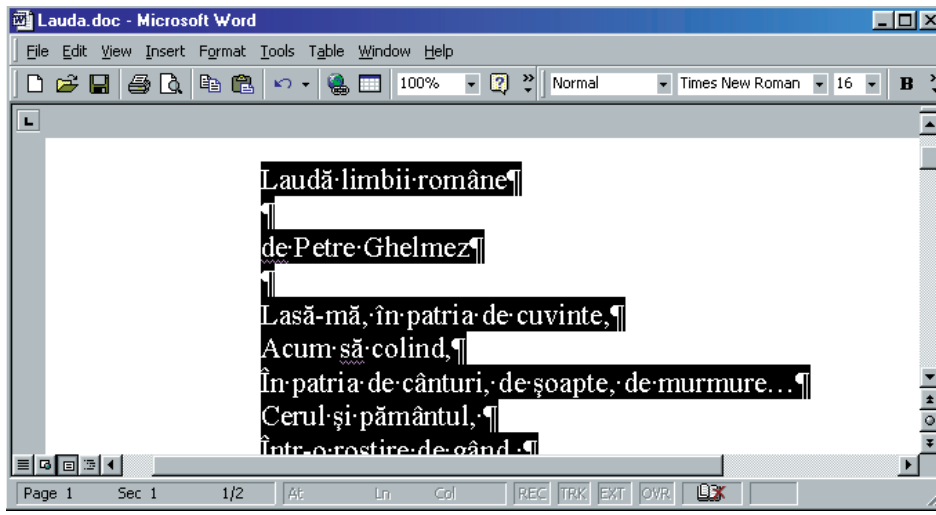
De exemplu, poezia *Laudă limbii române* ai scris-o în fontul implicit al **Word**-ului, numit **Times New Roman**, la mărimea de 12 puncte. Punctul este o unitate de măsură în tipografie. 1 punct este egal cu a 72-a parte dintr-un inch (aproximativ 0.3528 mm, adică ceva mai mult de o treime dintr-un milimetru). Denumirea fontului şi mărimea lui apar pe una dintre barele din partea de sus a ferestrei **Word**-ului.

Să schimbăm mărimea fontului, să-l facem de 16 puncte. Pentru aceasta:

Selectăm tot textul. Foloseşte **Edit > Select All** /sılekt ɔ:l/ *selectează tot*, sau combinaţia de taste **Ctrl + A**.

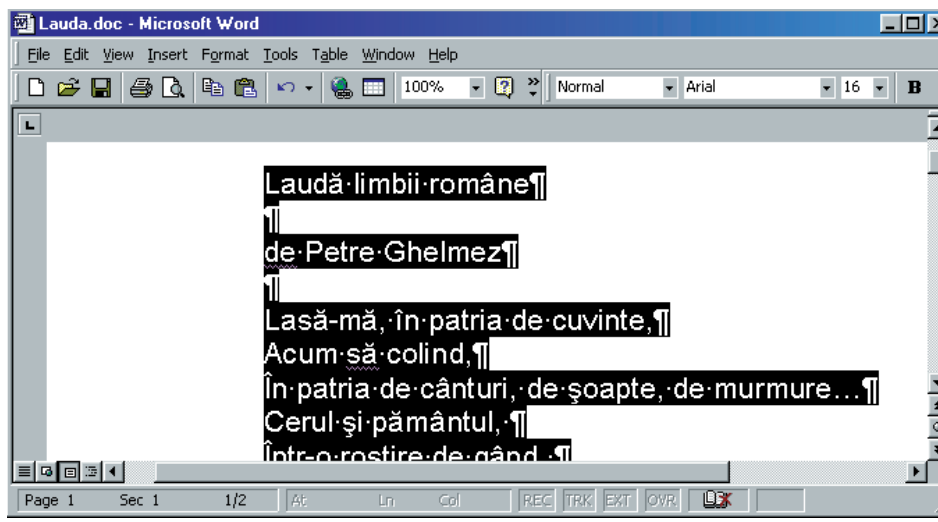
Mergem cu *mouse*-ul fie la **Format > Font** şi modificăm valoarea de la **Size** /saız/ *mărime*, scriind sau selectând 16, fie la fereastruica de sus unde apare cifra 12, pe care o ştergem şi scriem 16 (sau selectăm 16 din meniul ce se deschide când apăsăm pe săgeata de lângă cifra 12). Dacă modificăm cifra în fereastra de dialog, facem clic pe OK.

Acum poezia e scrisă cu corpul 16.



Aceeaşi poezie, scrisă în Times New Roman*, cu mărimea de 16 puncte.*

Oare cum ar arăta poezia cu alt font? Iarăşi selectăm tot textul (**Ctrl + A** sau **File > Select All**) şi de data aceasta înlocuim **Times New Roman** cu alt tip de font. Să spunem – cu **Arial**.

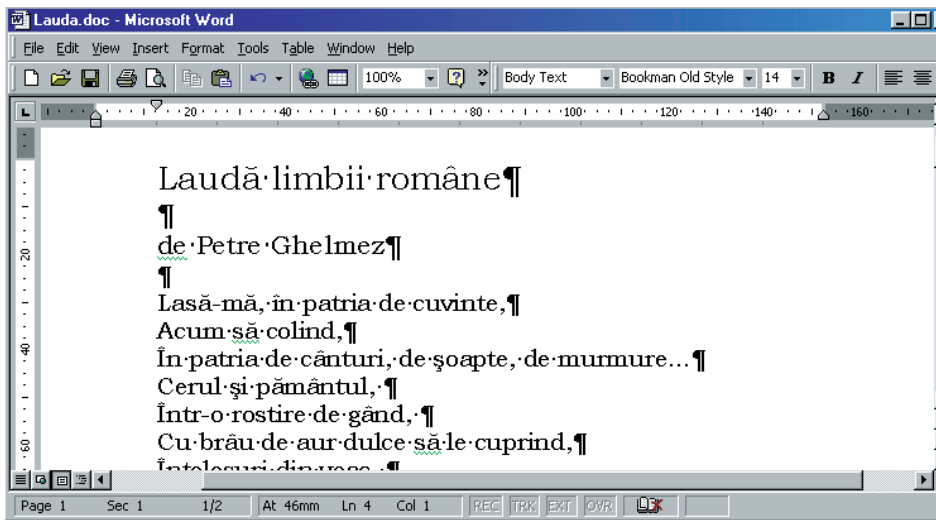


Schimbare de font: Arial *(în loc de* Times New Roman*).*

Vezi diferența? Acele litere din **Times New Roman** care se scriu cu bețișoare sau linii au niște liniuțe la capete. Aceste liniuțe, ca niște mici înfloriturи, se numesc *serife*. Se spune că **Times New Roman** este un font *cu serife*.

În contrast, literele fontului **Arial** nu au acele mici înfloriturи. Arial este un font *fără serife*.

Dacă apeşi pe săgeata din dreapta numelui fontului, vei vedea o listă de fonturi, unele cu serife, altele fără serife, fiecare dintre ele fiind scrise chiar cu literele din setul propriu de caractere. Examinează-le şi alege fontul care îți place mai mult. Mie îmi place **Bookman Old Style** /bʊkmən əʊld staɪl/. Dar ție?



Poezia „Laudă limbii române“ de Petre Ghelmez, scrisă cu fontul Bookman Old Style*, cu corpuri variate de literă (titlul cu corp 20, numele autorului cu corp 16, iar versurile cu corp 14).*

După ce alegi un font pentru un document, păstrează acel font de la început până la sfârşit. E o dovadă de lipsă de gust să schimbi fontul de la o pagină la alta, sau de la un paragraf la altul! Singura excepție: ziarele şi revistele de format mare. Ele folosesc adesea câte un font diferit pentru fiecare articol de pe aceeaşi pagină.

Ca să diferențiem însă titlurile şi subtitlurile de textul de bază, putem varia (nu fontul, ci) corpul (adică mărimea) literei. De exemplu, putem să scriem poezia *Laudă limbii române* cu corpul 14, iar titlul ei cu corpul 20.

Numele autorului putem să-l scriem cu corpul 16, ca să-l scoatem în evidență.

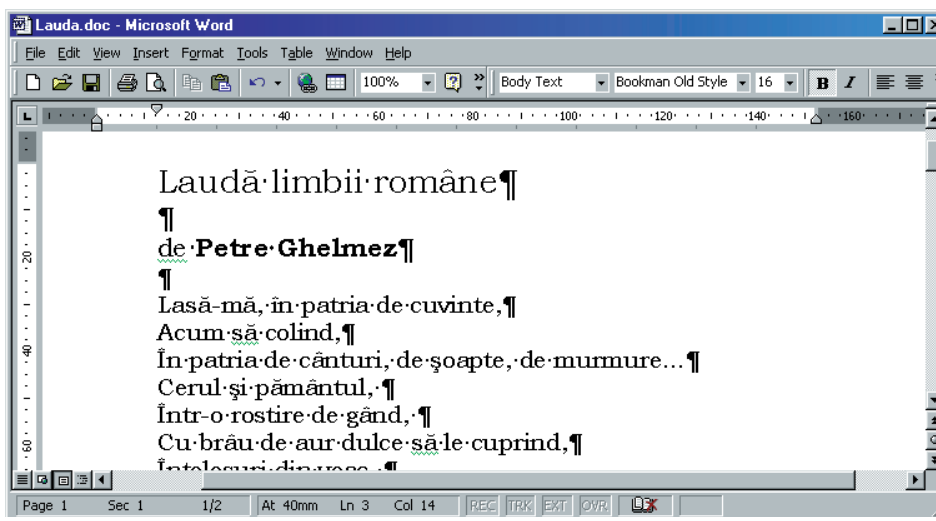
Nu-i aşa că arată mai bine?

Cum scoatem în evidență unele părți din text

Selectăm partea de text (cuvântul sau îmbinarea de cuvinte) pe care dorim s-o evidențiem. Apoi:

Putem să scriem partea selectată cu **litere aldine** (adică litere mai groase). Pentru aceasta,

- apăsăm pe butonul cu litera **B mare** de sus (chiar în dreapta cifrei care arată corpul literei), sau
- folosim combinația de taste **Ctrl +B**, sau
- deschidem fereastra de setare a fontului, selectând **Format > Font**, alegem **Bold** /bəʊld/ *aldin*.

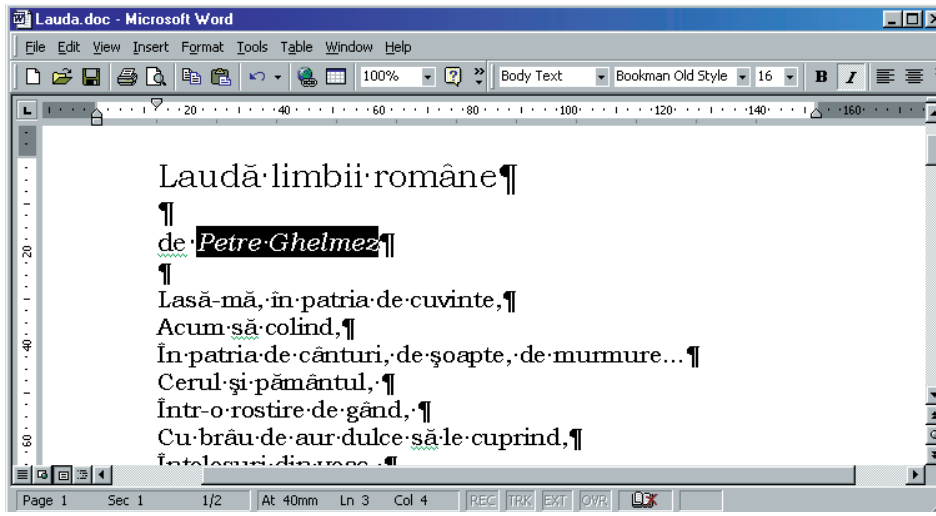


Numele poetului este scris cu litere aldine, în timp ce restul textului este scris cu litere normale – numite litere drepte.

Fereastra aceasta, deschisă cu Format > Font, *ne lasă să alegem fontul, corpul de literă şi caracterul literelor. Putem alege litere aldine (îngroşate), cursive/italice (aplecate spre dreapta), aldine-cursive (aldine-italice) sau drepte (normale).*

Putem să scriem partea selectată cu litere *cursive* (adică litere aplecate). Pentru aceasta,

- apăsăm pe butonul cu litera *I mare* de sus, sau
- folosim combinaţia de taste **Ctrl + I**, sau
- deschidem fereastra de setare a fontului, selectând **Format > Font**; alegem **Italics** /ɪtælɪks/ *cursiv*.

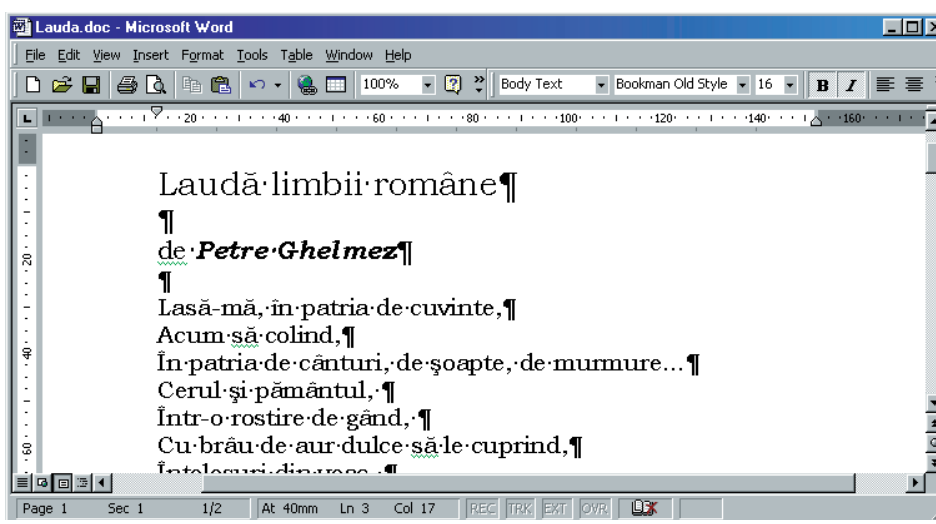


Numele poetului este scris cu litere cursive (italice).

Putem să scriem partea selectată cu litere *aldine-cursive* (adică litere mai groase şi aplecate în acelaşi timp). Pentru aceasta,

- apăsăm pe butonul cu litera **B mare** de sus şi apoi pe butonul cu litera *I*, sau
- folosim combinația de taste **Ctrl +B**, urmată de **Ctrl + I** sau
- deschidem fereastra de formatare a fontului, selectând **Format > Font**; alegem **Bold Italics** /bəʊld ɪtælɪks/ *aldine cursive*.

Cursivele se mai numesc şi *italice* în limba română.



Numele poetului este scris cu litere aldine-cursive (aldine-italice).

Ca să revenim la literele obişnuite, numite *drepte*, procedăm astfel:

Selectăm ce e scris cu litere aldine şi:

- apăsăm pe litera **B** (din capul paginii) din nou;
- sau folosim din nou combinaţia **Ctrl + B**;
- sau mergem la **Format > Font** şi alegem **Regular** /regjʊlər/ *litere drepte*.

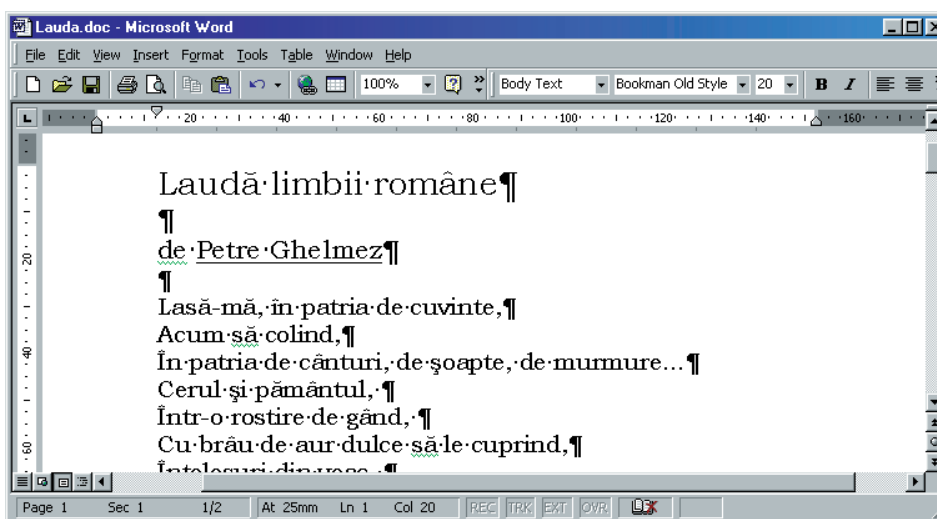
Selectăm ce e scris cu litere cursive (italice) şi:

- apăsăm pe litera **I** (din capul paginii) din nou;
- sau folosim din nou combinaţia **Ctrl + I**;
- sau mergem la **Format > Font** şi alegem **Regular** /regjʊlər/ *litere drepte*.

Selectăm ce e scris cu litere aldine-cursive şi:

- pe rând, apăsăm pe literele **B** şi **I** (din capul paginii) din nou;
- sau folosim din nou combinaţiile **Ctrl + B** şi **Ctrl + I**;
- sau mergem la **Format > Font** şi alegem **Regular** /regjʊlər/ *litere drepte*.

Dacă vrem să subliniem ceva în text; selectăm ce vrem să subliniem şi: apăsăm pe litera **U** din capul paginii; sau folosim combinaţia **Ctrl + U**.



Numele poetului apare subliniat cu o linie.

Dacă vrem să renunţăm la subliniere, selectăm ceea ce este subliniat şi din nou apăsăm pe litera **U** sau folosim combinaţia **Ctrl + U**.

Filat la dreapta sau filat la stânga

Paragraful următor e *filat* (= *aliniat*) la stânga – adică marginea din stânga este dreaptă, iar cea din dreapta este neregulată:

Seara era timpul de joacă, de alergătură, de hârjoană şi neastâmpăr, cel mai bun pentru Băiat, pentru Mânz şi pentru Năsturel. Tatăl şi Mama soseau acasă din câmp şi parcă toată ograda se umplea de viaţă, odată cu venirea lor. Roiba se auzea din grajd, răscolind fânul proaspăt cu botul, fornăind. Prin curţile vecinilor se zăreau oamenii, întorşi şi ei de la muncă, făcând pregătiri pentru plecarea de a doua zi, ascuţind sapele, punând mâner nou coaselor, legând secerile la un loc, să nu se piardă. (Petre Ghelmez, *Mânzul de Vânt*).

Cum l-am formatat astfel? L-am selectat şi am apăsat pe iconiţa **Align Left** /əlaɪn left/ *aliniază la stânga* (vezi sus, la dreapta literei **U**).

Acelaşi text, filat (aliniat) la dreapta – marginea din stânga e acum neregulată:

Seara era timpul de joacă, de alergătură, de hârjoană şi neastâmpăr, cel mai bun pentru Băiat, pentru Mânz şi pentru Năsturel. Tatăl şi Mama soseau acasă din câmp şi parcă toată ograda se umplea de viaţă, odată cu venirea lor. Roiba se auzea din grajd, răscolind fânul proaspăt cu botul, fornăind. Prin curţile vecinilor se zăreau oamenii, întorşi şi ei de la muncă, făcând pregătiri pentru plecarea de a doua zi, ascuţind sapele, punând mâner nou coaselor, legând secerile la un loc, să nu se piardă. (Petre Ghelmez, *Mânzul de Vânt*).

De data aceasta am ales iconiţa **Align Right** /əlaɪn raɪt/ *aliniază la dreapta*.

Ca să aliniez textul şi la stânga, şi la dreapta, fac clic pe iconiţa **Justify** /dʒʌstɪfaɪ/ *justifică*. Textul meu va arăta astfel:

Seara era timpul de joacă, de alergătură, de hârjoană şi neastâmpăr, cel mai bun pentru Băiat, pentru Mânz şi pentru Năsturel. Tatăl şi Mama soseau acasă din câmp şi parcă toată ograda se umplea de viaţă, odată cu venirea lor. Roiba se auzea din grajd, răscolind fânul proaspăt cu botul, fornăind. Prin curţile vecinilor se zăreau oamenii, întorşi şi ei de la muncă, făcând pregătiri pentru plecarea de a doua zi, ascuţind sapele, punând mâner nou coaselor, legând secerile la un loc, să nu se piardă. (Petre Ghelmez, *Mânzul de Vânt*).

E mai frumos aşa? Poate. Dar tehnoredactarea ziarelor şi a revistelor de format mai mare câştigă foarte mult în frumuseţe prin îmbinarea acestor tipuri de aliniere.

Bumbi şi numere...

Ca să pun în evidenţă ideile unui paragraf sau să fac o listă de idei sau de elemente, mă pot folosi de *bumbi* şi/sau de *numere*. Folosirea bumbilor produce o listă „neordonată“ (dar în niciun caz – dezordonată! doar ne-numerotată), iar folosirea numerelor produce o listă ordonată (pentru că fiecare element din listă are un număr de ordine). De exemplu, dacă din paragraful de mai sus, din cartea *Mânzul de Vânt* de Petre Ghelmez, doresc să extrag lista personajelor, pot s-o evidenţiez grafic în mai multe feluri.

Mai întâi, ca pe o listă neordonată; selectez elementele din listă şi merg la **Format > Bullets and Numbering** /bʊlɪts ənd nʌmbərɪŋ/ *bumbi şi numerotare*. Din fereastra de formatare cu bumbi şi numere, aleg ceva ce îmi place mai mult cum arată. Iată ce iese:

Paragraful de mai sus numeşte câteva dintre personajele cărţii, oameni, dar şi animale personificate.

Oameni sunt:
- Băiatul
- Tata
- Mama
- Vecinii

Animale sunt:
- Mânzul
- Năsturel
- Roiba

Există şi alte feluri de bumbi:

Oameni sunt:
➢ Băiatul
➢ Tata
➢ Mama
➢ Vecinii
Animale sunt:
➢ Mânzul
➢ Năsturel
➢ Roiba

Pot să prezint acelaşi paragraf ca o listă ordonată (adică folosind numere). Pentru aceasta, merg la **Format > Bullets and Numbering**, apăs pe **Numbered** /nʌmbəʳd/ *prevăzut cu numere* şi aleg un model. Iată ce obțin:

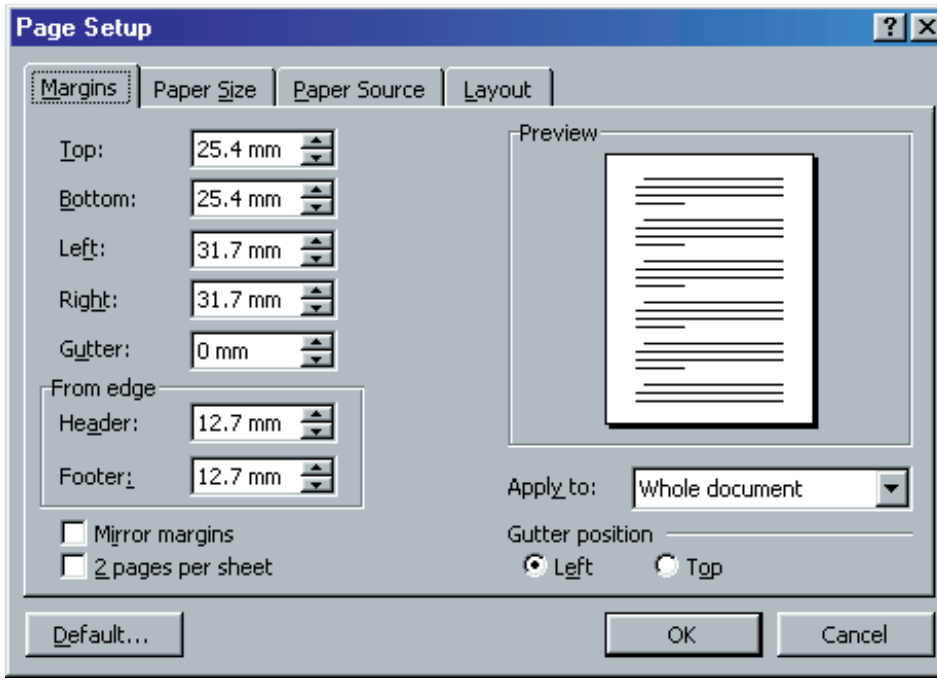
Oameni sunt:
1) Băiatul
2) Tata
3) Mama
4) Vecinii
Animale sunt:
1. Mânzul
2. Năsturel
3. Roiba

Ți se pare interesant? Joacă-te şi tu de-a tehnoredactorul cu cât mai multe texte.

Modificarea marginilor albe

Mergi la **File > Page Setup** /peɪdʒ setʌp/ *fixarea elementelor paginii*. Apasă pe **Margins** /mɑːʳdʒɪnz/ *margini*. Valorile în milimetri ce se dau acolo corespund distanței dintre marginea paginii şi text, reprezentând lățimea marginii albe.

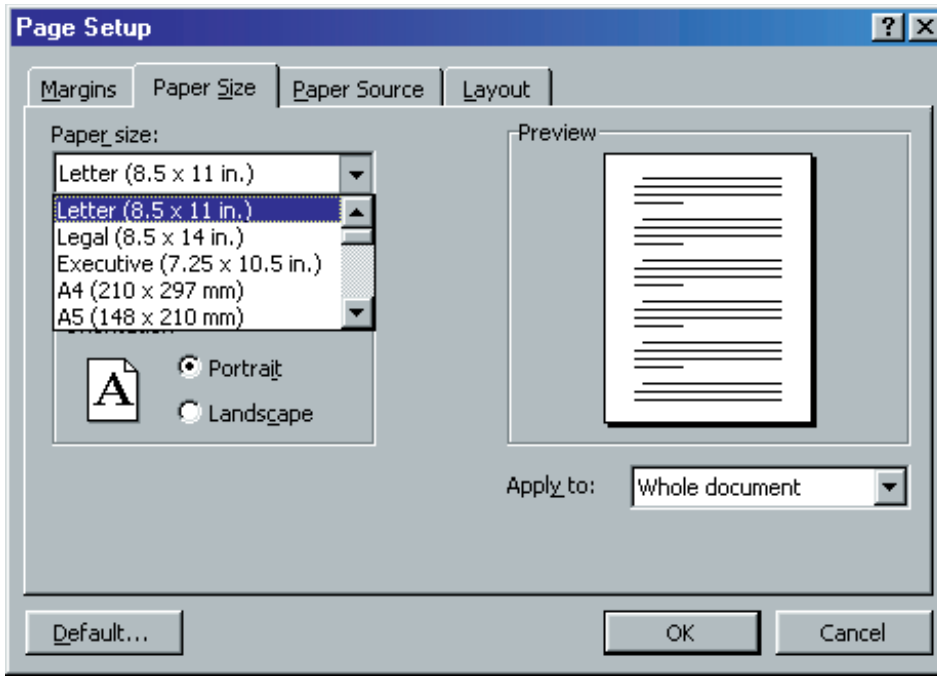
Top /tɔp/ *sus* – fixează marginea de sus.
Bottom /bɔtəm/ *jos* – fixează marginea de jos.
Left /left/ *stânga* – fixează marginea din stânga.
Right /raɪt/ *dreapta* – fixează marginea din dreapta.



De la Page Setup *(formatarea paginii) poți seta (pune) lățimea marginilor albe, mărimea colii de hârtie, dispunerea colii (pe înalt sau pe lat) etc.*

Poți fixa noi margini pentru toate paginile (selectezi **Apply to Whole Document** /əplaɪ tə həʊl dɔkjʊmənt/ *aplică la întregul document*), sau începând din locul unde este cursorul (selectezi **Apply to This Point Forward** /əplaɪ tə ðɪs pɔɪnt fɔːrwɔːrd/ *aplică din acest punct mai departe*).

Poți alege de aici şi mărimea hârtiei. Apasă pe **Paper Size** /peɪpər saɪz/ *dimensiunile hârtiei*. Aici poți să ai însă probleme cu imprimanta, dacă nu ai de unde să-i pui în sertare hârtia de mărimea setată în această fereastră. Cel mai bine este să alegi mărimea A4 (coala de hârtie standard în Europa – 210 x 297 mm). Mărimea **Letter** /letər/ *scrisoare* este standardul american. Specialiştii americani în drept folosesc standardul numit **Legal** /liːgl/ *legal*. (Asta nu transformă însă celelalte standarde în... ilegale!)



De multe ori, Word*-ul ne dă ca implicită mărimea colii de hârtie folosind standardul american, numit* Letter *(scrisoare). În Europa folosim însă standardul* A4 *(210 x 297 mm) şi de aceea trebuie să selectăm* A4 *din acest meniu.*

Îmbină textul cu imagini – sau împănează-l cu tabele

Word-ul te lasă să aduci imagini în pagina ta. Ai un aparat foto digital? Descarcă fotografiile într-un *folder* de pe discul dur (le copiezi de pe un mediu de stocare pe altul) şi ține minte numele acelui *folder*. Apoi deschide **Word**-ul, deschide documentul dorit sau creează unul nou, apasă pe **Insert > Picture > From File** şi caută *folderul* cu poze.

Apoi alege o fotografie şi, una-două, ea îți va intra în pagină. Fereastra îți arată fotografiile – în format foarte mic –, deci poți alege în cunoştință de cauză. Eu am ales fotografia lui **Petre Ghelmez**:

Poetul Petre Ghelmez

Pentru a introduce un tabel, poziționează cursorul acolo unde vrei să introduci tabelul şi alege **Table > Insert > Table...** Se va deschide o fereastră de dialog, prin care vei seta numărul de coloane (**columns** /kɔ̲ləmz/) si rânduri (**rows** /rəʊz/) pe care le va avea tabelul. Apeşi pe OK şi vei obține tabelul pe care îl vei completa cu datele dorite.

Cum închid documentul în care lucrez

Ai terminat de scris şi de formatat; ai salvat; şi acum vrei să închizi fişierul.

Nu e greu:

- Dacă vrei să ieşi cu totul din program, selectezi **File > Exit** sau foloseşti combinația de taste **Ctrl + W** sau combinația de taste **Alt + F4**.

- Dacă vrei să rămâi în **Word**, selectezi **File > Close**.
- Dacă nu vrei de fapt să închizi fişierul, dar vrei să creezi altul nou în paralel cu cel curent, selectezi **File > New** sau apeşi pe **Ctrl + N**.

Când selectezi **File > New**, îți apare o fereastră de dialog, care te întreabă ce fel de document vrei să se creeze. Pentru un fişier normal în **Word**, alegi **Blank Document** /blæŋk dɔkjʊmənt/ *document alb/gol/fără conținut sau formatare specială.*

Word-ul are multe altele de oferit, dar deja ai învățat prea mult pentru un începător. Oricum, de aici mai departe te poți descurca şi singur. Prin încercări repetate, vei descoperi şi rosturile celorlalte comenzi. E atât de interesant să explorezi singur un program nou, să-l înveți prin „butonare"! Mai mult: nimic nu înlocuieşte „butonarea", adică experiența directă cu tastatura şi *mouse*-ul.

Succes!

LABORATORUL
DE
INFORMATICA

5. Internetul şi poşta electronică

Vocabularul fundamental cuprinde cuvinte cu o frecvență foarte mare în vorbirea de zi cu zi. Se apreciază că acestea nu sunt multe, abia dacă depăşesc cifra de 2000. Cele mai multe sunt vechi, adânc înrădăcinate în limbă, având bogate familii de cuvinte şi intrând în numeroase expresii.

În timpurile mai recente, au intrat în vocabularul fundamental şi cuvinte noi, mai ales dintre acelea ce denumesc obiecte folosite zilnic în casă: *radio, televizor, frigider, aspirator*.

Dar nici unul dintre acestea n-a intrat în vorbirea noastră de zi cu zi atât de repede şi de tumultuos ca foarte recentele vocabule *Internet, poştă electronică, e-mail, virus (electronic)*, cu expresiile aferente: *pagină de Internet, prezența pe Internet, a se conecta la Internet, a naviga pe Internet, adresa (paginii) de Internet, a căuta pe Internet, a publica pe Internet, a virusa* (ca în „E-mail-ul de la tine mi-a virusat calculatorul.“), *a citi e-mail-ul* sau *mesajele e-mail, a trimite un e-mail...* Iar din spatele lor presează puternic un roi agitat de cuvinte din acelaşi domeniu sau din domenii strâns înrudite – *dial-up, port, browser, site, web, website, hacker, spam, a redirija, Google* (ca în „N-ai găsit nimic despre asta pe Google?“), *motor de căutare, Yahoo!* (ca în „Eşti şi tu pe Yahoo!?“), *messenger, chat, user, username, patch, service pack, ISDN, DSL, (TCP/)IP, adresă IP, Ethernet, network, placă de rețea, spațiu virtual, cyberspace, ciberfobie, server, joystick, mouse, digital, a digitiza, fibră optică, protocol de comunicații, ISP, MB (megabyte), GB (gigabyte), GPS, HTML, Java, Perl, Php* şi altele încă.

Aceşti termeni de strictă specialitate de origine americană tind să-şi pună amprenta pe discuțiile românilor în numeroase situații cotidiene.

Desigur, această reînnoire fulgerătoare a vocabularului oglindeşte o realitate evidentă: Internetul, cu toate cele legate de el, a intrat năvalnic în viețile noastre şi ne obligă să-l includem în (aproape) tot ce facem şi – ca o consecință firească – în (aproape) tot ce spunem. Dar, ce numim de fapt *Internet*?

Ce este Internetul

Internetul este o imensă rețea de calculatoare care cuprinde întregul glob. Legăturile dintre aceste calculatoare pot fi făcute

- prin linii telefonice,
- prin cabluri metalice,
- prin fibre optice sau
- prin unde radio – prin intermediul sateliților de comunicație.

Încă nu s-au realizat conexiuni prin telepatie, dar, cine ştie... poate unul dintre noi va inventa şi asta.

Cel care a venit cu ideea unei astfel de rețele a fost omul de ştiință J. C. R. Licklider, de la MIT, Massachusetts, Statele Unite ale Americii, în august 1962. (Licklider a fost consilierul pe probleme ştiințifice al preşedintelui Roosevelt în timpul celui de-al doilea război mondial.) Savantul american a condus primul proiect legat de calculatoare al Agenției pentru Proiecte de Cercetări Avansate Privind Apărarea (Defense Advanced Research Projects Agency – DARPA). Această agenție a Departamentului Apărării Statelor Unite a inițiat realizarea Internetului. Prin granturi şi subvenții, agenția a implicat în aceasta numeroase universități şi firme particulare americane. Acest efort comun, la care au contribuit şi savanți din alte țări, a dus în final la rețeaua gigantică de astăzi, întinsă pe toate continentele.

Deşi funcționează pe cu totul alte principii, Internetul se aseamănă cu sistemul mondial de comunicații telefonice. Fiecare calculator legat la Internet are un număr, ca şi un post telefonic, numit *adresă de internet* sau *adresă IP*. **IP** înseamnă *protocol(ul de telecomunicații prin) Internet*; în engleză, **Internet Protocol** /ɪntəˈnet prəʊtəkɔl/. Forma unei adrese de Internet este de tipul: 192.168.17.252/24 (patru numere între 0-255 plus un număr denumit *mască de subrețea*). Masca – în acest caz, „/24“, ajută la împărțirea numerelor între cele atribuit rețelei şi cel atribuit calculatorului din respectiva rețea. În cazul de față, adresa IP ne spune că este vorba de calculatorul cu numărul 252 aflat pe rețeaua de calculatoare 192.168.17.0.

Pachete de 0 şi 1

Prin Internet, între calculatoare, circulă date (informații) sub forma unor grupări de combinații de 0 şi 1 numite *pachete*. Microprocesoarele ştiu să interpreteze aceste pachete şi să le prezinte (textele şi imaginile se recompun pe ecran, cuvintele rostite sau muzica se transmit prin difuzor). Pachetele sunt de fapt combinații de 0 şi 1.

Unele dintre aceste date se adresează celor ce folosesc *Internetul* (numite în engleză **user data** /juːzəʳ deɪtə/ = *datele de la utilizator sau pentru utilizator*).

Altele sunt date folosite nu de om, ci de calculatoare, precum şi de un tip de aparate de telecomunicații pentru Internet numit **router** (engleza americană /raʊtər/, engleza britanică /ruːtə/). Aceste date se numesc *date de rutare* şi se folosesc în mod automat de *router*-e pentru stabilirea legăturilor între calculatoare şi transmiterea *datelor de utilizator*.

Alt tip de date care circulă prin Internet, mai ales între *router*-e, este reprezentat de *datele de monitorizare*. Acestea sunt folosite de proprietarii căilor fizice de comunicație între calculatoare, care se numesc *furnizori de servicii Internet*, pentru a administra – a menține şi a controla – *router*-ele şi legăturile fizice dintre ele.

Despre furnizorii de servicii Internet

Un cuvânt-cheie pentru orice furnizor de servicii Internet, sau ISP (**ISP** /aɪ es piː/ = **Internet Service Provider** /ɪntəʳnet səːʳvɪs prəvaɪdəʳ/), este *lărgimea de bandă* (**bandwidth** /bændwɪdθ/). Aceasta nu are de-a face cu lărgimea de bandă din cadrul transmisiilor prin unde radio. Lărgimea de bandă în acest caz înseamnă de fapt viteza cu care se transmit aceste combinații complexe de 0 şi 1 în care sunt exprimate datele care circulă prin Internet.

Un ISP a cărui aparatură poate oferi o lărgime de bandă mică este un ISP de rangul 3. La ISP-ul de rangul 3 se conectează un număr relativ restrâns de persoane, ca mine şi ca tine (care au câte un calculator personal în dormitor, în sufragerie sau în camera copilului), şcoli sau firme mici, care au o rețea mică de

calculatoare – numită **LAN** (nu confunda cu un lan de grâu; **LAN** /læn/ = **local area network** /ləʊkl eərɪə netwəːrk/ *rețea dintr-o arie locală*).

ISP-ul de rangul 3 acționează într-o arie geografică limitată – un sat, un bloc de locuințe sau un cartier. El primeşte datele de utilizator prin mai multe *porturi* cu o anumită lărgime de bandă aflate pe *router*-ul său şi le *multiplexează*– adică le îmbină, intercalându-le unele cu altele – pentru ca apoi să le transmită printr-un port (sau mai multe) cu o lărgime de bandă mai mare (adică o viteză de transmitere mai mare) către un ISP de rangul 2.

ISP-ul de rangul 2 deține aparatură mai scumpă şi mai complicată, administrând o lărgime de bandă superioară celei a ISP-ului de rangul 3. ISP-ul de rangul 2 deserveşte o arie geografică de mărimea unui oraş sau a unui județ. El deține una sau mai multe rețele *metropolitane* (adică de *oraş*), numite şi **MAN** (**MAN** /mæn/ = **Metropolitan Area Network** /metrəpɔlɪtən eərɪə netwəːrk/). Clienții lui sunt ISP-uri(le) de rangul 3 din zona sa, precum şi universități şi firme mai mari, care dețin una sau mai multe rețele LAN într-o singură locație sau în mai multe sedii răspândite în zona de acțiune a ISP-ului de rangul 2 respectiv.

ISP-urile de rangul 2 multiplexează datele primite de la clienții săi şi le transmit, prin porturi cu lărgime de bandă şi mai mare, către ISP-urile de rangul 1.

Un ISP de rangul 1 este o companie foarte mare şi bogată, care acționează la nivel național sau internațional şi cooperează cu alte ISP-uri de rangul 1 pentru a transmite la viteze uluitoare datele spre toate colțurile globului. ISP-urile de rangul 1 administrează aşa-zisa *coloană vertebrală a Internetului* (căile de comunicații cele mai rapide din Internet; în engleză **Internet backbone** /ɪntərnet bækbəʊn/; i se mai spune în engleză şi **core** /kɔːr/ *miez, centru*). ISP-urile de rangul 1 dețin şi administrează cabluri între marile oraşe, între țări, între continente. Ele sunt adesea posesoare de sateliți de comunicație.

De la kilobiți pe secundă la terabiți pe secundă

Ca să ai o vagă idee despre diferența dintre viteza de la periferia Internetului şi cea din centrul său, îți dau câteva valori. Dacă

te conectezi la ISP-ul tău prin telefonul de acasă, lărgimea de bandă este (de regulă) de 56.000 biți pe secundă (un bit, precum am mai spus, este un semnal electric ce poate fi interpretat ca un 0 sau un 1).

Odată ajunse în centrul Internetului, datele trimise de calculatorul tău capătă viteza de 1000.000.000 de biți pe secundă (bps).

Iar acum se experimentează transmisia de date prin fibre optice la viteza de 1000.000.000.000 bps (un milion de milioane de biți pe secundă).

Compară deci:

- 56.000 bps = 56 Kbps (kilobiți pe secundă);
- 1.000.000.000 bps = 1000.000 Kbps = 1000 Mbps (megabiți pe secundă) = 1 Gbps (gigabit pe secundă);
- 1.000.000.000.000 bps = 1000 Gbps = 1 Tbps (terabit pe secundă).

(**N.B.** Americanii pronunță /gɪgə/, adică cu *ghi* la începutul cuvântului, românii pronunță cu *gi*.)

Impresionant, nu? Iar Internetul are o continuă şi tot mai accentuată „foame“ de lărgime de bandă. Datele transmise între calculatoarele sale cresc în volum în fiecare clipă – cu o viteză uluitoare.

Demultiplexarea

Să presupunem că locuieşti în Suceava şi că ai trimis un mesaj prin Internet unui prieten din San Francisco. Datele tale au fost preluate de ISP-ul din cartierul tău şi transferate unui ISP de rangul 2, care le-a trimis la Bucureşti unui ISP de rangul 1. ISP-ul din Bucureşti le-a trimis cu viteza maximă, poate prin satelit, unui ISP de rangul 1 din New York. Acesta le-a transmis, prin porțiunea nord-americană a coloanei vertebrale a Internetului, la San Francisco. Acolo le-a preluat un ISP de rangul 2 care administrează zona din oraşul San Francisco unde locuieşte prietenul tău. ISP-ul de rangul 2 le-a predat acelui ISP de rangul 3 la aparatura căruia este conectat calculatorul prietenului tău. Iar ISP-ul de rangul 3 le-a transmis calculatorului prietenului tău. Răspunsul prietenului tău va face cale inversă trecând din nou prin aceleaşi procese (dar nu neapărat prin exact aceleaşi ISP-uri!)

Când ISP-ul de rangul 1 din San Francisco a predat mesajul tău ISP-ului de rangul 2, el a făcut o primă *demultiplexare* (adică desfacere a unui grup mare de date de origini diferite în grupuri mai mici de date de origini diferite, dar care au destinație comună). El nu a predat doar mesajul tău, ci toate mesajele care se adresau zonei controlate de ISP-ul de rangul 2. Apoi ISP-ul de rangul 2 a făcut o nouă *demultiplexare*, împărțind mesajele în grupuri de mesaje şi mai mici, pe care le-a trimis la diverse ISP-uri de rangul 3 sau la *router*-ele unor clienți cu LAN-uri mai mari. Iar ISP-ul de rang 3 care comunică direct cu calculatorul prietenului tău a demultiplexat grupul de mesaje şi a trimis fiecare mesaj pe câte un port diferit; mesajul tău l-a trimis prin portul la care este conectat calculatorul prietenului tău.

E-mail şi snail mail

Cam tot aşa procedează sistemul poştal clasic. Tu pui o scrisoare într-o cutie poştală pentru prietenul tău din San Francisco. În aceeaşi cutie, pun scrisori în aceeaşi zi şi alți suceveni (aminteşte-ți – presupunem că locuieşti în Suceava). La sfârşitul zilei, poştaşul pune toate aceste scrisori amestecate (să zicem, metaforic, „multiplexate“) în tolba lui. E prima „multiplexare“ (pun cuvântul între ghilimele, pentru că acest termen nu se foloseşte în limbajul poştaşilor).

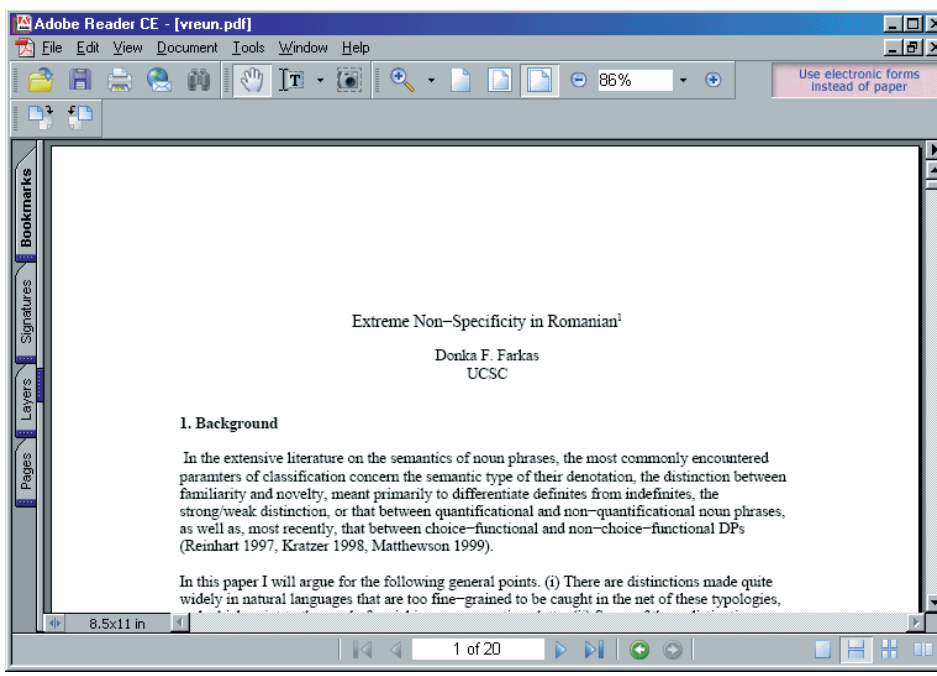
La poşta respectivă, lucrează mai mulți poştaşi, care adună scrisori din cutiile plasate în alte zone ale Sucevei. Toate aceste scrisori se pun într-un sac mare de poştă (o altă „multiplexare“) şi se trimit la poşta centrală din Suceava. Aici se „multiplexează saccii“ din toate oficiile poştale ale Sucevei. Apoi se duc la Bucureşti. Aici se strâng scrisorile din toate județele. Şi începe sortarea lor pe județe sau pe țări de destinație (începe „demultiplexarea“) – şi tot aşa, în ordine inversă, se ajunge ca un singur poştaş să înmâneze o singură scrisoare unei singure persoane, iar acea persoană să fie exact prietenul tău din San Francisco...

La poştă, însă, procesul durează multe zile. Prin calculator, tu ai folosit *poşta electronică* (**e-mail** /iːmeɪl/ = **electronic mail** /ɪlektrɔnɪk meɪl/), şi totul a luat câteva secunde (sau, dacă traficul a fost îngreunat, ar fi putut lua câteva minute). De aceea, poşta clasică mai este poreclită (cu ironie) de către mânuitorii poştei

electronice **snail mail** /sneıl meıl/ *poşta-melc*. **Snail mail** /sneıl meıl/ *poşta-melc* este deci (în mintea celor ce se țin de astfel de glume) antonimul (sau numele opus) lui **e-mail** /iːmeıl/ *poşta electronică*.

Indiferent de platformă

Îți aminteşti că o anumită combinație între tipul de microprocesor (creierul calculatorului) şi sistemul de operare (administratorul calculatorului) se numeşte *platformă*. Fiecare platformă prelucrează datele în chip diferit, după reguli diferite. Marele merit al celor ce au construit Internetul este acela că oricare platformă are acces la informațiile şi celelalte servicii ale sale. Toate calculatoarele, mari şi mici, rulând **Linux**, **Macintosh** sau **Windows**, mai vechi şi mai noi, au drepturi egale când e vorba de folosirea resurselor şi serviciilor din Internet. Iată o formă de democrație pe care nu putem decât să o admirăm.


Adobe Reader CE - [vreun.pdf]
File Edit View Document Tools Window Help
86%
Use electronic forms instead of paper
Bookmarks
Signatures
Layers
Pages
Extreme Non–Specificity in Romanian[1]
Donka F. Farkas
UCSC
1. Background
In the extensive literature on the semantics of noun phrases, the most commonly encountered paramters of classification concern the semantic type of their denotation, the distinction between familiarity and novelty, meant primarily to differentiate definites from indefinites, the strong/weak distinction, or that between quantificational and non–quantificational noun phrases, as well as, most recently, that between choice–functional and non–choice–functional DPs (Reinhart 1997, Kratzer 1998, Matthewson 1999).
In this paper I will argue for the following general points. (i) There are distinctions made quite widely in natural languages that are too fine–grained to be caught in the net of these typologies,
8.5x11 in
1 of 20

Aplicația Acrobat Reader*, a companiei* Adobe*, permite citirea documentelor* PDF *(în format portabil) pe orice platformă (pe toate tipurile de calculatoare şi/sau sisteme de operare).*

Servere...

Trebuie să înțelegi că procesele care au loc în Internet se bazează pe relația *client-server*. Atât *clientul*, cât şi *serverul* sunt programe. Dar, *clientul* este construit *să ceară*, iar *serverul* este construit *să ofere* informațiile cerute de client.

Dacă pe un calculator din Internet rulează un *program-server*, atunci şi calculatorul se numeşte *server*.

Numărul de servere este mai mic decât numărul de clienți, pentru că un server oferă informații la mai mulți clienți.

Serverele oferă diferite servicii. După tipul de serviciu oferit, serverele pot fi:

- *servere de web* – care adăpostesc şi oferă pagini de web sau situri de web (mai multe pagini de web strâns legate între ele, formează un *sit de web* – în engleză **website** /websaıt/). *Pagini de web* înseamnă pagini de prezentare aflate pe Internet.
- *servere* **FTP** /ef ti: pi:/ = **file transfer protocol** /faıl trænsfə:r prəutəkɔl/ *protocol de transfer de fişiere* – care oferă documente şi aplicații.
- *servere de e-mail (poştă electronică)* – care mijlocesc schimburile de mesaje e-mail.

Sunt şi alte tipuri de servere, dar ne oprim la acestea.

...şi clienți

Ca tu să beneficiezi de aceste servicii, îi ceri calculatorului tău să deschidă *aplicația-client* potrivită. Apoi te foloseşti de această aplicație pentru a obține informații, fişiere, programe sau pentru a transmite şi primi mesaje de e-mail.

Aplicația-client merge la aplicația-server şi cere un serviciu (o pagină de web, un fişier, transmiterea unui mesaj etc.). Aplicația-server răspunde cererii şi oferă exact ce i se cere. Fiecare tip de aplicație-server poate răspunde unui anumit tip de aplicație-client. Aşa că:

- serverele de web răspund clienților de web;
- serverele FTP răspund clienților FTP;
- serverele de e-mail răspund clienților de e-mail.

Când o să înveți să creezi propria ta pagină de web şi s-o publici pe Internet (să sperăm că o vei face folosind una dintre viitoarele mele cărți), o să foloseşti o aplicație-server de web. În cartea aceasta ne vom ocupa de un

- client de web – se mai numeşte şi program de navigare pe Internet sau **browser** /braʊzəʳ/ *explorator de pagini de web* – şi anume de **Internet Explorer** /ɪntəʳnet ɪksplɔːrəʳ/ şi
- de un client de e-mail – şi anume **Outlook Express** /aʊtlʊk ɪkspres/.

Browser-ul **Internet Explorer** /ɪntəʳnet ɪksplɔːrəʳ/ (ca mai toate *browser*-ele serioase – amintim aici **Netscape Navigator** /netskeɪp nævɪgeɪtəʳ/) are încorporat şi un client FTP, aşa că poți să-i ceri să-ți aducă pe ecran nu numai o pagină de web (accesibilă prin protocolul numit **HTTP** /eɪtʃ tiː tiː piː/ = **hypertext transport protocol** /haɪpəʳtekst trænspɔːʳt prəʊtəkɔl/), ci şi liste de fişiere pe care le vei descărca prin protocolul **FTP** /ef tiː piː/ = **file transfer protocol** /faɪl trænsfɜːʳ prəʊtəkɔl/ *protocol de transfer de fişiere*.

Dar mai întâi – să ne conectăm la Internet.

Cum te conectezi la Internet

Sunt mai multe metode de conectare la Internet:

- Prin linia ta telefonică, folosind o cutiuță numită *modem*. Aceasta este conectarea prin **dial-up** /daɪəl ʌp/ (adică *prin formarea unui număr*; dar numărul nu-l formezi tu, ci calculatorul).
- Printr-un **LAN** (rețea locală de calculatoare), dacă şi calculatorul tău este inclus în acel LAN, folosind o placă de extensie numită *placă de rețea* sau (în cazul unui laptop) un **PCMCIA** /piː siː em siː aɪ eɪ/, adică un *card de calculator* – are mărimea unui card bancar, dar e de vreo 4-5 ori mai gros. Aceasta este conectarea *prin rețea*.
- Prin cablul TV (în caz că eşti conectat la unul din acei operatori de televiziune prin cablu care sunt destul de ageri la minte pentru a oferi şi conectare la Internet), folosind un modem de cablu. Aceasta este conectarea *prin cablu*.

Primul tip de conectare (**dial-up** /daɪəl ʌp/) e destul de lent, dar e cel mai la îndemână.

Când te conectezi la Internet, calculatorul tău primeşte şi el o adresă de Internet (o adresă IP). De obicei, la conectarea prin reţea sau prin cablu, adresa ta e mereu aceeaşi – e o adresă fixă.

Când te conectezi prin **dial-up** /daɪəl ʌp/, primeşti o adresă nouă de fiecare dată, care este valabilă numai pe perioada de conectare – e o *adresă IP temporară*. În acest caz, adresa IP a calculatorului tău este oferită de un server **DHCP** (iată deci un alt tip de server). (**DHCP** /di: eɪtʃ si: pi:/= **dynamic host configuration protocol** /daɪnæmɪc həʊst kənfɪgəreɪʃn prəʊtəkɔl/ *protocol de configurare dinamică a gazdelor*). Când părăseşti legătura cu Internetul, serverul DHCP „simte“ că adresa ta a devenit nefolosită şi o atribuie altui calculator care se conectează la Internet după ce te deconectezi tu.

Conectarea la Internet prin dial-up

Vrei să te conectezi la Internet prin telefonul tău de acasă – pentru că nu eşti conectat la un LAN şi fie nu ai televiziune prin cablu, fie operatorul tău de televiziune prin cablu nu oferă serviciul de conectare la Internet, fie îl oferă la un preţ prea mare pentru tine. De ce ai nevoie?

Ai nevoie de:

- un calculator care să aibă instalat un sistem de operare (oricare ar fi acela);
- un modem (intern sau extern);
- un cablu de telefon (îl poţi desprinde de la telefonul tău şi conecta la modem; sau poţi să legi şi modemul şi telefonul în serie; sau poţi schimba priza de telefon, astfel încât să ai două ieşiri: una pentru telefon, una pentru modem);
- aplicaţie de **dial-up** /daɪəl ʌp/;
- un contract cu un furnizor de ISP prin care primeşti:

✓ permisiunea ca tu (de fapt calculatorul tău) să intri în legătură cu un modem de pe router-ul (sau calculatorul) ISP-ului;

✓ un număr de telefon la care calculatorul tău va suna;

✓ un **username** /juːzəʳ neɪm/ (*nume de utilizator*; adică un fel de poreclă) pe care îl cunoaşte şi ISP-ul, şi care trebuie să fie unic în cadrul acestui ISP, pentru a nu se confunda cu *username*-ul altui client;

✓ o *parolă* (**password** /pɑːswəːrd/), convenită cu ISP-ul;
✓ o adresă de **e-mail** – a ta, oferită de ISP;

• **know-how** /nəʊhaʊ/ (adică să ştii să operezi aplicaţia de **dial-up** /daɪəl ʌp/ – pentru conectare, precum şi aplicaţiile-client de web şi client de e-mail, pentru a putea beneficia de conectare).

Cam multe, nu? Nu te descuraja. O să-ţi dau o soluţie practică.

ClickNet

Romtelecom ne oferă posibilitatea să ne conectăm la Internet prin **dial-up** /daɪəl ʌp/ fără contract (informaţii privind acest serviciu – la 930) şi la un preţ destul de bun (numai că trebuie să avem grijă să nu stăm conectaţi prea mult, pentru că plătim pentru fiecare minut între 0,7 şi 1,25 cenţi, depinzând de momentul zilei în care ne conectăm). Deci avem un ISP.

Numărul de telefon este 0870 222222.

Username-ul şi parola sunt unice pentru toţi utilizatorii (o situaţie ce nu se găseşte la un ISP normal, unde ai, cum spuneam, propriul tău *username* şi propria parolă): **clicknet** /klɪknet/.

Romtelecom nu ne dă o adresă de e-mail, deci nu ne oferă serviciul de poştă electronică – dar există ac şi de cojocul ăsta, vom vedea mai jos.

Să presupunem că avem o platformă **Windows 98** /wɪndəʊz naɪnti eɪt/ şi un modem conectat atât la calculator, cât şi la linia telefonică din casă. (Telefonul nu trebuie să fie parolat pentru a împiedica formarea numerelor care încep cu 0870...!)

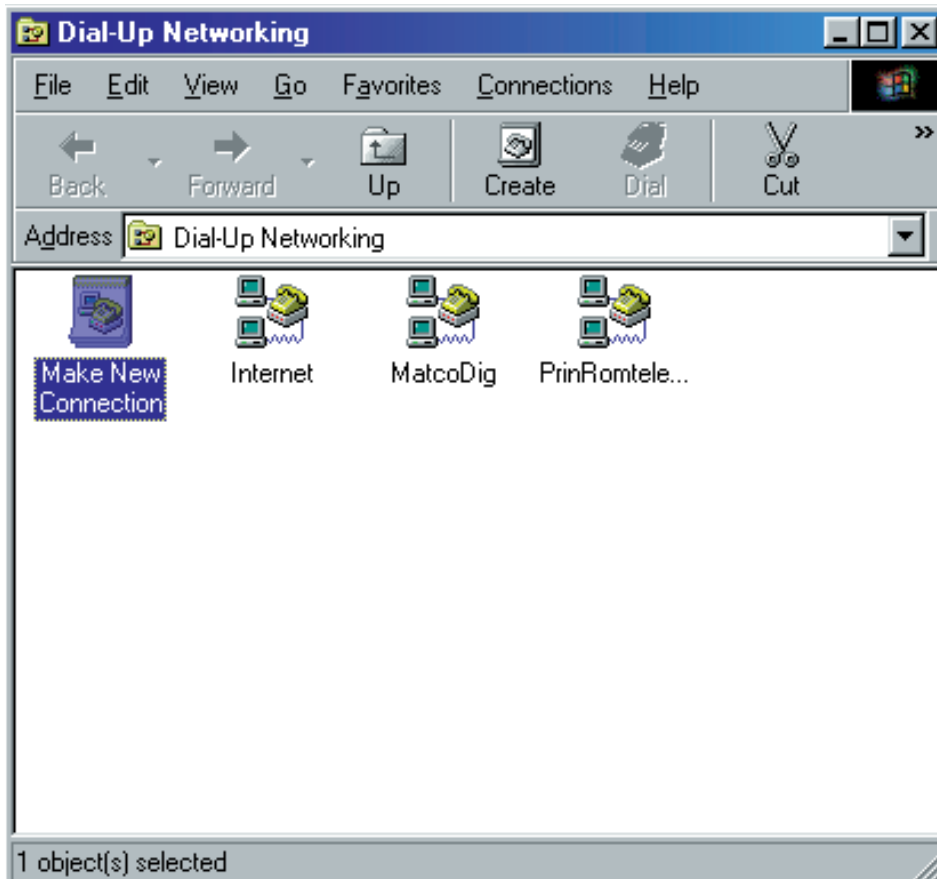
În acest caz,

• Selectăm cu *mouse*-ul:

Start > Programs > Accessories > Communications > Dial-Up Networking.

Se deschide o fereastră în care vedem iconiţa **Make New Connection** /meɪk njuː kənekʃn/ *fă conecţie nouă*.

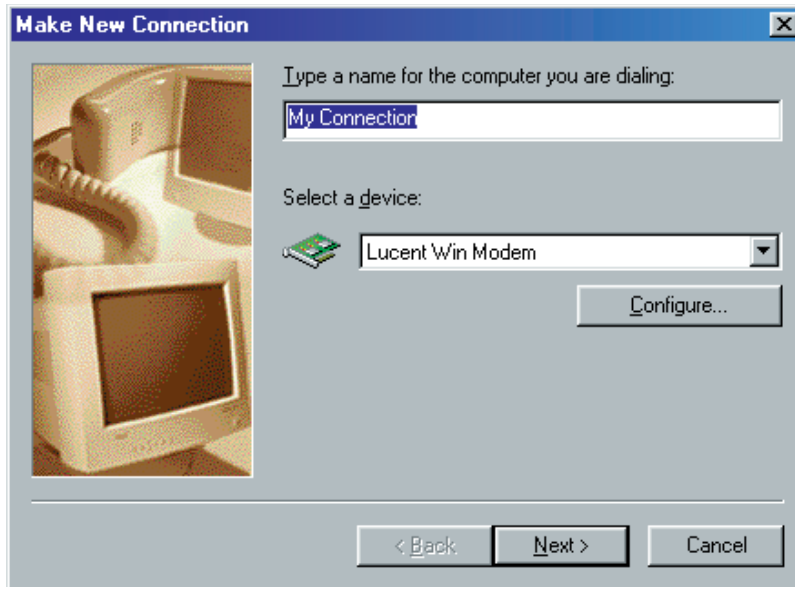
• Dublu clic pe **Make New Connection** /meɪk njuː kənekʃn/ *fă conecţie nouă*. Se deschide fereastra programului utilitar **Make New Connection** /meɪk njuː kənekʃn/ *fă conecţie nouă*.



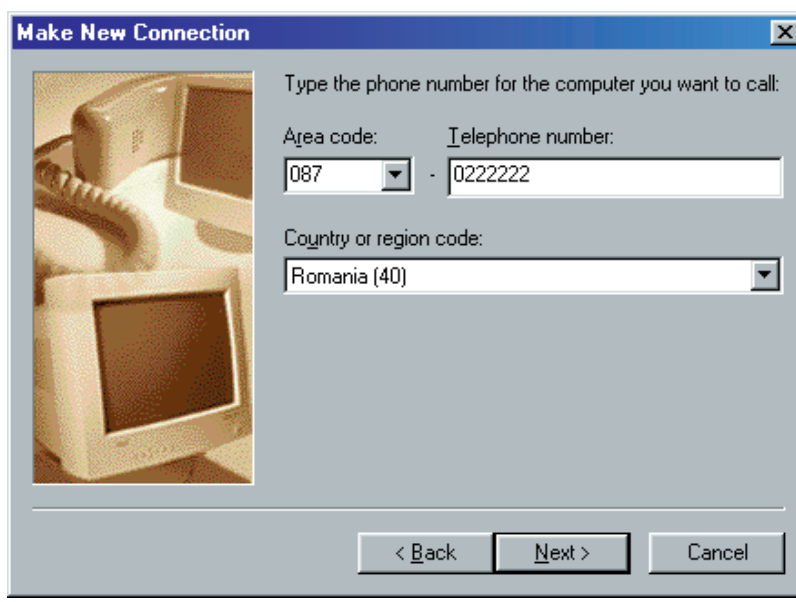
De aici pornim pentru realizarea conecției prin dial-up.

- Scriem numele acestei conecții în locul cuvintelor **My Connection** /maı kənekʃn/ *conecția mea*. De exemplu: *Romtelecom*.
- Apăsăm pe **Next** /nekst/ *următorul (pas)*. Apare o nouă fereastră.
- La **Area code** /eərıə kəud/ (*codul zonal*; reprezintă primele cifre ale numărului telefonic interurban, cum ar fi 021 pentru Bucureşti, 0243 pentru județul Ialomița etc.) scriem 087, iar la telephone number 0222222.
- Apăsăm pe **Next** /nekst/ *următorul (pas)*.
- Apăsăm pe **Finish** /fınıʃ/ *termină*. Se închide fereastra.
- După aceasta, mergem din nou la:

Start > Programs > Accessories > Communications > Dial-Up Networking.



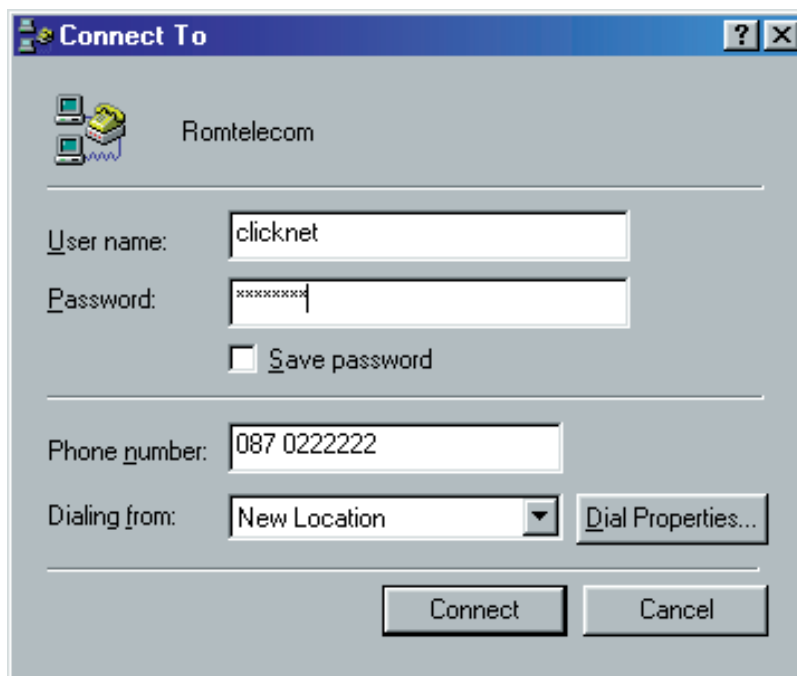
Primul pas în realizarea conecției este s-o denumim – de exemplu putem scrie Romtelecom *în loc de* My Connection *(conecția mea). Apoi apăsăm pe* Next *(următorul pas).*



Aici scriem numărul de telefon pe care modemul calculatorului nostru îl va apela. Numărul e format din două părți: un prefix zonal (primele trei cifre) şi numărul local (următoarele şapte cifre). 021 este prefixul pentru zona Bucureşti. 087 e mai degrabă un prefix al unei zone teoretice, decât al uneia geografice (arată că numărul intră în categoria numerelor speciale).

În fereastra care se deschide, vedem iconița conecției noastre, cu numele **Romtelecom**.

- Dublu clic pe iconița **Romtelecom**. Apare fereastra de dialog **Connect to** /kənɛkt tə/ *conectează-te la*.
- În dreptul cuvintelor **username** /juːzəʳ neɪm/ *numele utilizatorului*, în loc de **name** /neɪm/ *nume*, scriem **clicknet** /klɪknɛt/.
- În dreptul cuvântului **Password** /pɑːswəːʳd/ *parolă*, scriem **clicknet** /klɪknɛt/. Vai, nu apare parola **clicknet** /klɪknɛt/ pe ecran! Apar doar nişte steluțe: ********. Nu te impacienta. Aşa trebuie să fie. Parola e ascunsă de ochi străini.
- (Dacă facem clic în pătrățelul din dreptul cuvintelor **Save Password** /seɪv pɑːswəːʳd/ *salvează-ți parola*, nu mai trebuie să introducem parola la viitoarea conectare.)
- Dacă e nevoie, la **Phone number** /fəʊn nʌmbəʳ/ *număr de telefon*, corectăm numărul: trebuie să apară 087 0222222.



Avem fereastra de conectare Romtelecom. *Am scris* clicknet *atât în locul cuvântului name, cât şi drept parolă. Acum vom apăsa pe* Connect *(conectează).*

Apăsăm pe **Connect** /kənɛkt/ *conectează(-te)*. Se deschide o fereastră care ne dă diverse mesaje. Între timp, dacă modemul nu e setat pe **silent** /saɪlənt/ *tăcut/fără sunet*, se aude tonul de telefon, se aude cum se formează numărul, după care vin piuiturile, țiu-

iturile şi trosniturile obişnuite la transmisia prin fax. Ce se întâmplă?

Calculatorul nostru formează numărul dat de *Romtelecom*. Acest număr ascunde în spatele lui zeci de mii sau sute de mii de alte linii telefonice, fiecare dintre ele fiind cuplată la câte un modem (sau la un port care are un modem încorporat, acest port aflându-se pe un *router* sau pe un comutator telefonic automat numit **switch** /swɪʧ/).

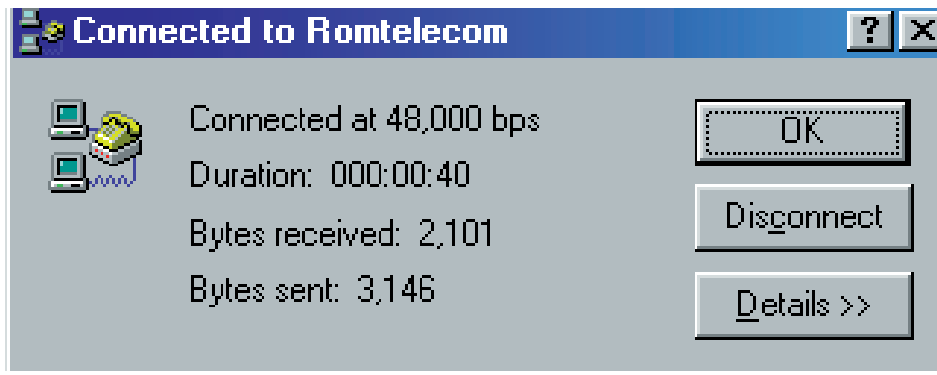
Fereastra de conectare ne prezintă diversele stadii ale operațiunii. Acum sună...

Către finalul stabilirii conexiunii cu Romtelecom*, se procedează la verificarea numelui şi a parolei.*

Modemul nostru vorbeşte cu modemul lor. Îl salută, se prezintă, îi spune că are ceva de transmis, îi spune care e viteza lui maximă de transmitere, îl întreabă ce viteză maximă acceptă el, în fine, ca între doi indivizi care vorbesc la telefon şi schimbă amabilități până când, în sfârşit, modemul *Romtelecom*-ului spune, bine, sunt gata să primesc datele la viteza convenită, iar modemul nostru spune, OK, **RTS** /ɑ: tiː esˍ/ = **request to send** /rɪkwest tə send/ *cerere de a transmite*, adică sunt gata să transmit datele la viteza convenită... Iar datele sunt *pachete de control* (de rutare) care țin dechisă conecția prin care putem noi să intrăm pe Internet.

Încă nu s-au primit şi nu s-au trimis pachete de *date de utilizator*. Dar suntem conectați la un ISP şi, prin el, la Internet.

Pe bara de funcțiuni, în dreapta, apare iconița conexiunii făcute: sunt două calculatoare legate prin cablu. Acestea clipesc să ne spună: conexiunea este activă.



Dacă facem dublu clic pe iconița ce arată că avem o conexiune activă vedem această fereastră.

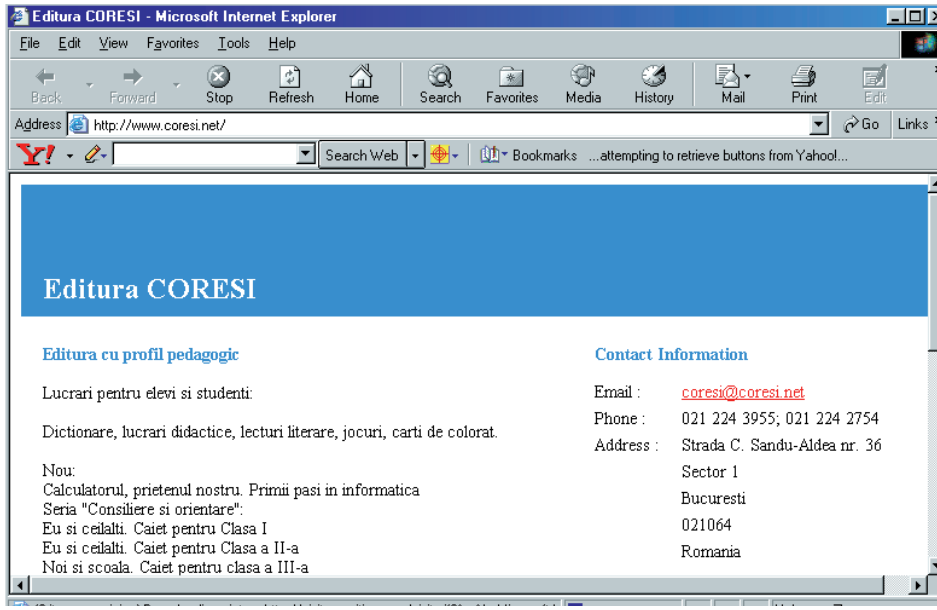
Calculatorul nostru are deja o adresă de Internet, atribuită de un server DHCP al *Romtelecom*-ului.

Să navigăm! Toate pânzele sus!

Acum ne uităm pe desktop sau pe bara de funcțiuni. Vedem undeva un **e** mic de tipar, scris cu albastru, care are o codiță în partea stângă? Vedem! Dublu clic pe el. Se deschide *browser*-ul (sau aplicația de navigare pe Internet) numit **Internet Explorer** /ɪntəˈnet ɪksplɔːrəˈ/. Pe calculatorul meu, prima pagină pe care o aduce se găseşte la adresa de Internet **http://www.coresi.net/**. Aşa este el setat să procedeze – să ceară pagina asta înainte de toate. Pagina aceasta de început se numeşte **home page** /həʊm peɪdʒ/ *pagina casei/pagina de acasă* şi se poate seta în fereastra deschisă de

Tools > Internet Options...

A, te-am prins! vei spune tu. Nu spuneai că adresa de Internet este un număr ca la telefoane?

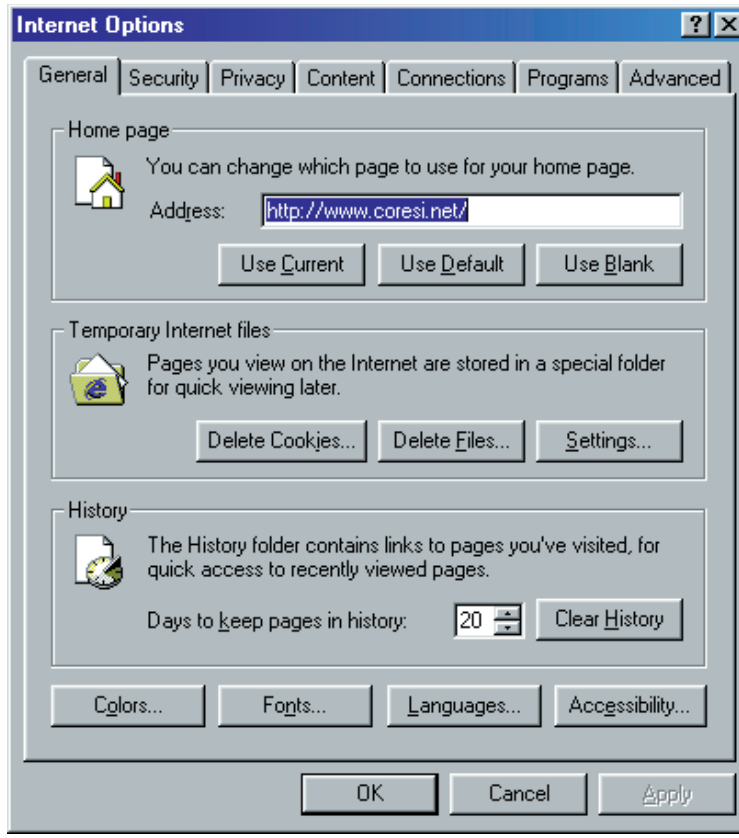

Editura CORESI - Microsoft Internet Explorer
File Edit View Favorites Tools Help
Back Forward Stop Refresh Home Search Favorites Media History Mail Print Edit
Address http://www.coresi.net/
Go Links
Search Web Bookmarks ...attempting to retrieve buttons from Yahoo!...
Editura CORESI
Editura cu profil pedagogic
Lucrari pentru elevi si studenti:
Dictionare, lucrari didactice, lecturi literare, jocuri, carti de colorat.
Nou:
Calculatorul, prietenul nostru. Primii pasi in informatica
Seria "Consiliere si orientare":
Eu si ceilalti. Caiet pentru Clasa I
Eu si ceilalti. Caiet pentru Clasa a II-a
Noi si scoala. Caiet pentru clasa a III-a
Contact Information
Email : coresi@coresi.net
Phone : 021 224 3955; 021 224 2754
Address : Strada C. Sandu-Aldea nr. 36
Sector 1
Bucuresti
021064
Romania

Pagina de web a Editurii Coresi, aflată la adresa: http://www.coresi.net

Ai dreptate, într-un fel. Dar, unele calculatoare poartă şi un nume – *nume de domeniu* sau, mai bine zis, au un fel de adresă exprimată în cuvinte. De fapt, ce se întâmplă? Putem să căutăm paginile de Internet şi după adresele lor IP exprimate în formă numerică. Dar oamenii reţin mult mai uşor cuvinte decât numere. Sunt convins că vei ţine minte mai uşor **www.coresi.net** decât un grup de patru numere, fiecare având între 1 şi 3 cifre.

Calculatorul însă nu foloseşte direct numele de domeniu pentru a se duce să ceară pagina de web căutată de noi. El are nevoie de forma numerică a adresei de Internet, pentru a găsi calea spre serverul respectiv. De aceea, el mai întâi merge la un server **DNS** /di: en es/ = **domain name server** /dəʊmeɪn neɪm sɜ:rvər/ *server de nume de domeniu*, unul pe care îl cunoaşte el (în cazul nostru, a aflat chiar de la *Romtelecom* la care anume server DNS să meargă). În Internet sunt foarte multe servere DNS, repartizate pe zone geografice.

Să căutăm informaţii privind cursuri de telecomunicaţii. Cineva ne dă o adresă. Caută **www.skyline-ats.com**. La această adresă găsim pagina de prezentare a firmei Skyline Advanced Technology Services. Aceeaşi pagină ne apare şi dacă folosim adresa IP exprimată în formă numerică: 12.36.115.14. Hai să căutăm după adresa numerică. În ferestruica precedată de cuvântul **Address** /ədres/ **adresă** scriem **http://12.36.115.14/**.



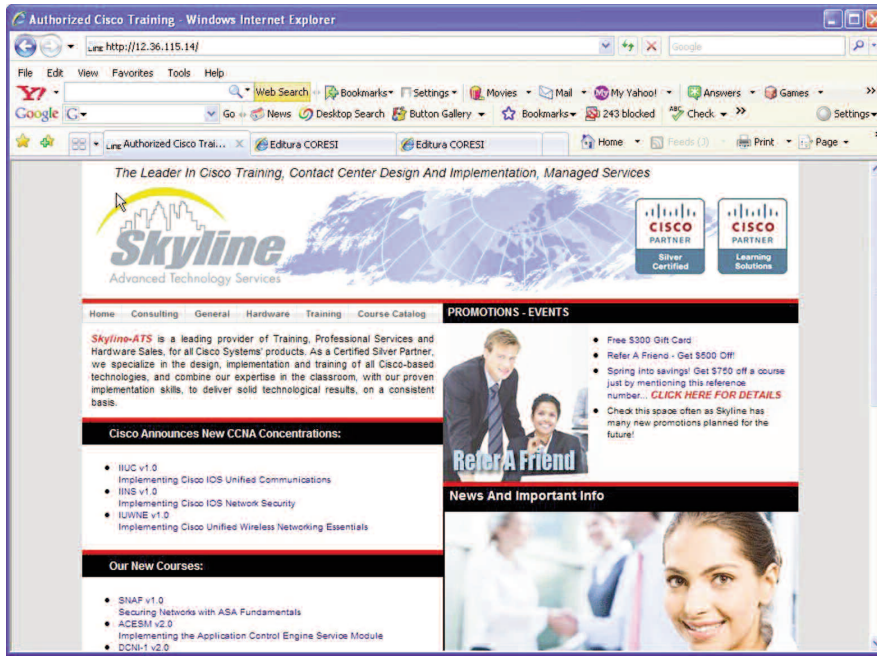
Aici se poate introduce adresa paginii pe care vrei să ți-o prezinte Internet Explorer *când se deschide. De aici începe navigarea ta pe Internet, de aceea această pagină e numită casa ta – casa din care porneşti în lumea virtuală.*

Apăsăm pe **Go** /gəʊ/ *du-te* – pe acelaşi rând, la capătul celălalt. După un timp, apare pagina de prezentare a firmei. Aceeaşi pagină o găsim şi căutând după denumire. Să scriem acum **http://www.skyline-ats.com**. **Go** /gəʊ/ *du-te*. **Internet Explorer** /ɪntəʳnet ɪksplɔːrəʳ/ ne prezintă aceeaşi pagină.

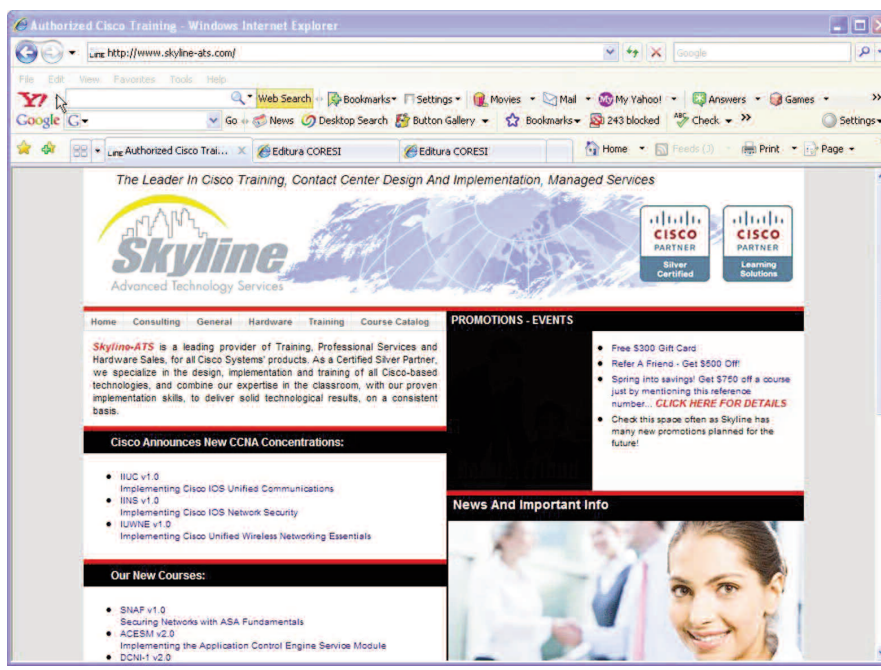
De fapt, în ambele cazuri, calculatorul a căutat tot după adresa exprimată numeric. Numai că, în primul caz, s-a dus direct la calculatorul respectiv şi a cerut pagina de web. În al doilea caz, n-a ştiut unde să meargă. Aşa că mai întâi a intrat în legătură cu serverul DNS şi l-a întrebat:

– Ce înseamnă **www.skyline-ats.com**?

Serverul DNS s-a uitat în listele lui şi a răspuns (de exemplu) 12.36.115.14. Aha, a zis calculatorul tău, mersi, acum închid conversația cu tine şi caut calculatorul cu adresa IP respectivă. Şi aşa a făcut. Iar când a ajuns la el, i-a cerut: „Trimite-mi pagina ta


Authorized Cisco Training - Windows Internet Explorer
http://12.36.115.14/
The Leader In Cisco Training, Contact Center Design And Implementation, Managed Services
Skyline
Advanced Technology Services
CISCO PARTNER
Silver Certified
CISCO PARTNER
Learning Solutions
Home
Consulting
General
Hardware
Training
Course Catalog
PROMOTIONS - EVENTS
Skyline-ATS is a leading provider of Training, Professional Services and Hardware Sales, for all Cisco Systems' products. As a Certified Silver Partner, we specialize in the design, implementation and training of all Cisco-based technologies, and combine our expertise in the classroom, with our proven implementation skills, to deliver solid technological results, on a consistent basis.
Free $300 Gift Card
Refer A Friend - Get $500 Off!
Spring into savings! Get $750 off a course just by mentioning this reference number... CLICK HERE FOR DETAILS
Check this space often as Skyline has many new promotions planned for the future!
Refer A Friend
Cisco Announces New CCNA Concentrations:
IIUC v1.0
Implementing Cisco IOS Unified Communications
IINS v1.0
Implementing Cisco IOS Network Security
IUWNE v1.0
Implementing Cisco Unified Wireless Networking Essentials
News And Important Info
Our New Courses:
SNAF v1.0
Securing Networks with ASA Fundamentals
ACESM v2.0
Implementing the Application Control Engine Service Module
DCNI-1 v2.0

Pagină căutată după adresa IP a calculatorului pe care este găzduită.


Authorized Cisco Training - Windows Internet Explorer
http://www.skyline-ats.com/
The Leader In Cisco Training, Contact Center Design And Implementation, Managed Services
Skyline
Advanced Technology Services
CISCO PARTNER
Silver Certified
CISCO PARTNER
Learning Solutions
Home
Consulting
General
Hardware
Training
Course Catalog
PROMOTIONS - EVENTS
Skyline-ATS is a leading provider of Training, Professional Services and Hardware Sales, for all Cisco Systems' products. As a Certified Silver Partner, we specialize in the design, implementation and training of all Cisco-based technologies, and combine our expertise in the classroom, with our proven implementation skills, to deliver solid technological results, on a consistent basis.
Free $300 Gift Card
Refer A Friend - Get $500 Off!
Spring into savings! Get $750 off a course just by mentioning this reference number... CLICK HERE FOR DETAILS
Check this space often as Skyline has many new promotions planned for the future!
Cisco Announces New CCNA Concentrations:
IIUC v1.0
Implementing Cisco IOS Unified Communications
IINS v1.0
Implementing Cisco IOS Network Security
IUWNE v1.0
Implementing Cisco Unified Wireless Networking Essentials
News And Important Info
Our New Courses:
SNAF v1.0
Securing Networks with ASA Fundamentals
ACESM v2.0
Implementing the Application Control Engine Service Module
DCNI-1 v2.0

Aceeaşi pagină, căutată de această dată după URL:
http://www.skyline-ats.com.

de web pentru utilizatorul meu“. Aplicația-server de web care rulează pe acel calculator, l-a întrebat: „– Dar tu ce adresă ai? Asta? Bine.“ Şi, pe adresa primită, a trimis datele ce s-au transformat pe ecranul calculatorului tău în pagina de web a firmei căutate.

De fapt, adresa exprimată prin cuvinte nu se suprapune total, ca semnificație, peste adresa de Internet sub formă numerică. La adresa sub formă numerică se găseşte calculatorul cu toate serviciile sale. La adresa exprimată prin cuvinte, se găseşte şi răspunde numai un chiriaş al calculatorului respectiv, anume serverul de web care rulează pe el. De aceea, mai corect este să numim adresa Internet exprimată prin cuvinte **URL** /juː ɑː el/ (nu, n-are nicio legătură cu O.R.L.!), adică **Uniform Resource Locator** /juːnɪfɔːʳm rɪzɔːʳs ləʊkeɪtəʳ/ *localizator uniform de resurse*. I se mai spune şi **Universal Resource Locator** /juːnɪvəːʳsl rɪzɔːʳs ləʊkeɪtəʳ/ *localizator universal de resurse*.

Ce informaţii poţi găsi pe Internet

Pe Internet găseşti de toate pentru toți! Internetul are miliarde de pagini de web – şi în fiecare zi se adaugă alte sute de mii.

Şcolile se prezintă, lăudându-se cu profesorii şi elevii lor. Universitățile publică listele facultăților, listează taxele ce sunt de plătit şi oferă formulare de înscriere. Persoane particulare îşi „cotcodăcesc“ realizările. Scriitori mai cunoscuți sau mai puțin cunoscuți îşi publică operele lor mai mult sau mai puțin nemuritoare. Pictorii îşi deschid expoziții *virtuale*. (*Virtual*, în acest context, înseamnă plasat pe pagini de web, adică imposibil de atins cu mâna, ne-material. Dintr-un muzeu virtual n-ai cum s-o furi pe Mona Lisa!)

Firmele mai mari şi mai mici vând produse şi servicii, pe care le poți plăti automat, prin Internet (dacă ai o carte de credit sau un card bancar). Acest fel de negustorie se numeşte *comerț electronic* (**e-commerce** /iː kɔməːʳs/).

Liniile aeriene îți vând bilete pentru toate destinațiile posibile. Multe Căi Ferate vând şi ele bilete prin Internet. Cinematografele, teatrele, stadioanele – la fel.

Firmele de soft te invită „să descarci“ (adică să aduci pe calculatorul tău) produsele lor. Unii îți cer să plăteşti, alții ți le oferă gratuit. Poți să mai descarci muzică, filme, jocuri electronice…

Posturile de radio şi de televiziune îți oferă emisiuni pe web. Pe unele le asculți sau le vezi în timp real, altele se deschid la cererea ta expresă (clic pe diferite butoane din cuprinsul paginilor).

Pe web poți să înveți limbi străine, să foloseşti dicționare, să citeşti reviste şi ziare.

Poți să publici poezii (vezi **http://www.poetry.com/**). Poți să vinzi texte de muzică uşoară compuse de tine.

...Un bazar universal în care lucruri foarte serioase şi prețioase se amestecă cu lucruri triviale, uneori chiar dăunătoare. Evită lucrurile dăunătoare cu orice preț! Pornografia, violența, înjurăturile, vânzările de arme sau de droguri – fugi de ele! Evită siturile care îți oferă programe soft, cântece sau filme furate de la producători – aşa-zisele *produse-pirat*. Nu copia de pe web (prin metoda **Cut and Paste** /kʌt ənd peɪst/) compuneri gata făcute pentru orele de engleză!

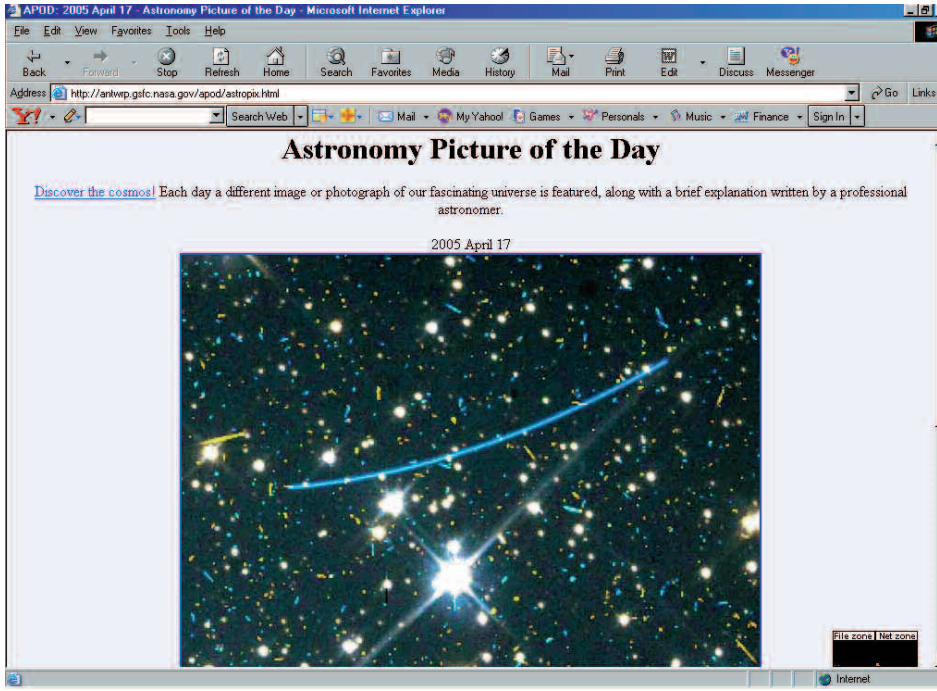
Link-uri

Paginile de web mai au proprietatea de a ne trimite de la una la alta prin legături stabilite între ele. O legătură de acest fel se numeşte **hyperlink** /haɪpəˈlɪŋk/ *hiperlegătură* sau, mai simplu, **link** /lɪŋk/. De exemplu, în pagina mea de lăudăroşenie pe web **http://www.geocities.com/melipoe/** găseşti *link*-urile către paginile care îmi plac mie: **Cisco Systems**, **Earth Science Picture of the Day**, **NYFA** şi **Astronomy Picture of the Day**.

Când ajungi cu indicatorul *mouse*-ului asupra unui *link*, acesta se transformă într-o mânuță. Dacă faci *clic pe link* (cum îți sună această rimă imperfectă?), pleci de pe pagina pe care eşti şi ajungi pe pagina la care te trimite *link*-ul. De exemplu, apeşi pe *Astronomy Picture of the Day* şi vezi o poză făcută pentru NASA de R. Evans şi K. Stapelfeldt. Poza se numeşte „Asteroizi în depărtare“. Mâine, pe acest sit va fi altă poză, la fel de frumoasă sau poate şi mai frumoasă. În noua pagină, pe lângă fotografie, sunt date şi numeroase *link*-uri. Urmează câteva dintre ele.

Această mutare din pagină în pagină se numeşte *navigare* sau *surfing*. Paginile sunt asemuite cu valurile. Din val în val, te afunzi tot mai mult în oceanul de informații al Internetului.

Dacă o pagină ți-a plăcut mai mult, vezi că pe rândul de sub bara de meniuri este un buton mărişor, pătrat, cu o săgeată spre stânga, pe care scrie **Back** /bæk/ *înapoi*. Apasă pe el. De câte ori


APOD: 2005 April 17 - Astronomy Picture of the Day - Microsoft Internet Explorer
File Edit View Favorites Tools Help
Back Forward Stop Refresh Home Search Favorites Media History Mail Print Edit Discuss Messenger
Address http://antwrp.gsfc.nasa.gov/apod/astropix.html
Go Links
Search Web Mail My Yahoo! Games Personals Music Finance Sign In
Astronomy Picture of the Day
Discover the cosmos! Each day a different image or photograph of our fascinating universe is featured, along with a brief explanation written by a professional astronomer.
2005 April 17
File zone | Net zone
Internet

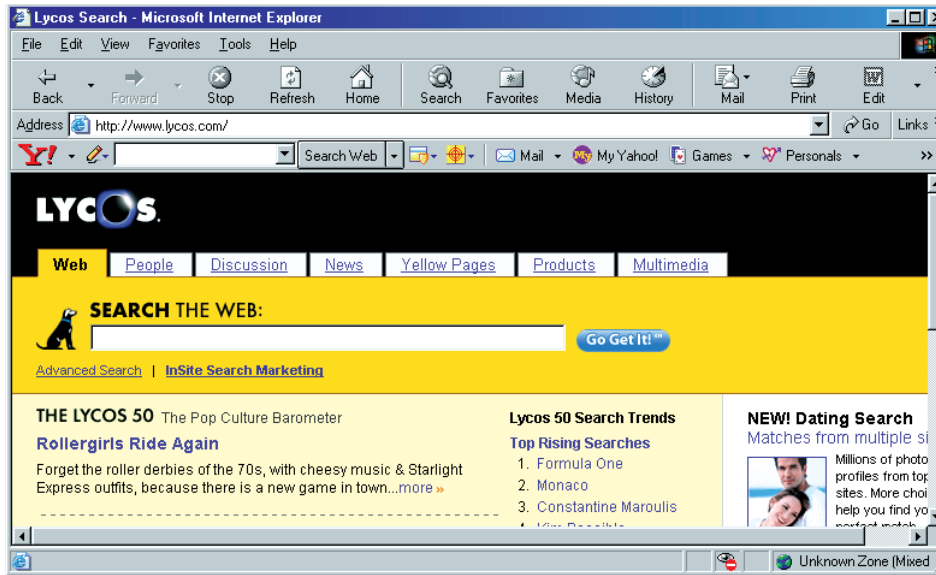
În fiecare zi apare pe acest site o nouă fotografie din cosmos. Aceasta a fost realizată de R. Evans şi K. Stapelfeldt şi s-a publicat pe Internet la data de 17 aprilie 2005.

apeşi, tot atâtea pagini vezi – de data asta parcurse în ordinea inversă. Apoi te reîntorci la alte pagini folosind **Forward** /fɔːrwərd/ *înainte/ înaintează*. Săgeata de pe butonul **Forward** /fɔːrwərd/ este spre dreapta.

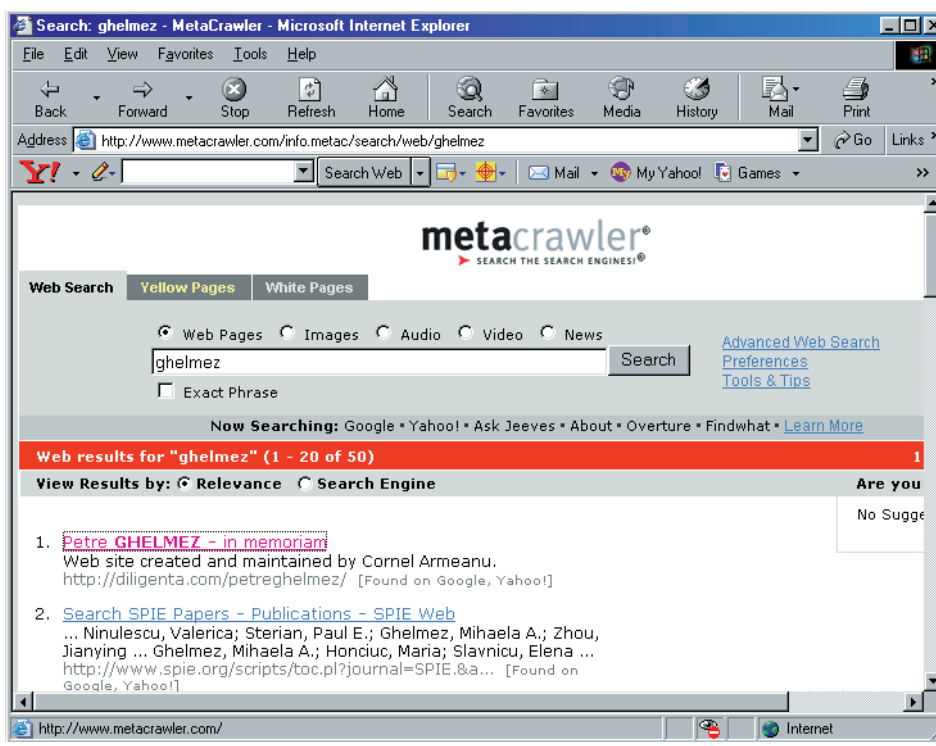
Dar, de unde iei o adresă de pagină de web (un URL), ca punct de plecare pentru surfing – navigare? Reține nişte URL-uri care te duc la aşa-zisele *motoare de căutare*:

www.google.ro
www.lycos.com
www.metacrawler.com
www.yahoo.com

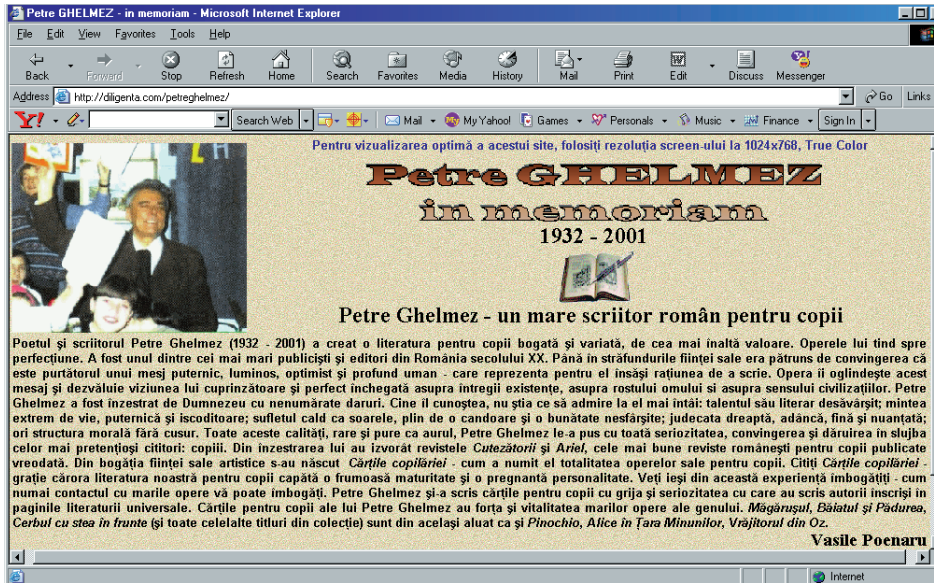
Dacă mergem la **www.metacrawler.com**, vedem că într-o ferestruică putem scrie cuvântul sau cuvintele care au legătură cu domeniul despre care vrem să ne informăm. Să scriem Ghelmez... În dreapta acestei ferestruici se găseşte un buton, numit **Search** /səːrtʃ/ *caută*. Apăsăm pe el şi... în acest fel am pus *motorul de căutare* în mişcare. El parcurge milioane de pagini de web în câteva clipe şi se întoarce cu o listă de documente în care a găsit cuvântul. Lista reprezintă *link*-uri către paginile respective. Clic pe un


Lycos Search - Microsoft Internet Explorer
File Edit View Favorites Tools Help
Back Forward Stop Refresh Home Search Favorites Media History Mail Print Edit
Address http://www.lycos.com/
Go Links
Search Web Mail My Yahoo! Games Personals
LYCOS
Web People Discussion News Yellow Pages Products Multimedia
SEARCH THE WEB:
Go Get It!
Advanced Search | InSite Search Marketing
THE LYCOS 50 The Pop Culture Barometer
Rollergirls Ride Again
Forget the roller derbies of the 70s, with cheesy music & Starlight Express outfits, because there is a new game in town...more
Lycos 50 Search Trends
Top Rising Searches
1. Formula One
2. Monaco
3. Constantine Maroulis
NEW! Dating Search
Matches from multiple si
Millions of photo profiles from top sites. More choi help you find yo
Unknown Zone (Mixed

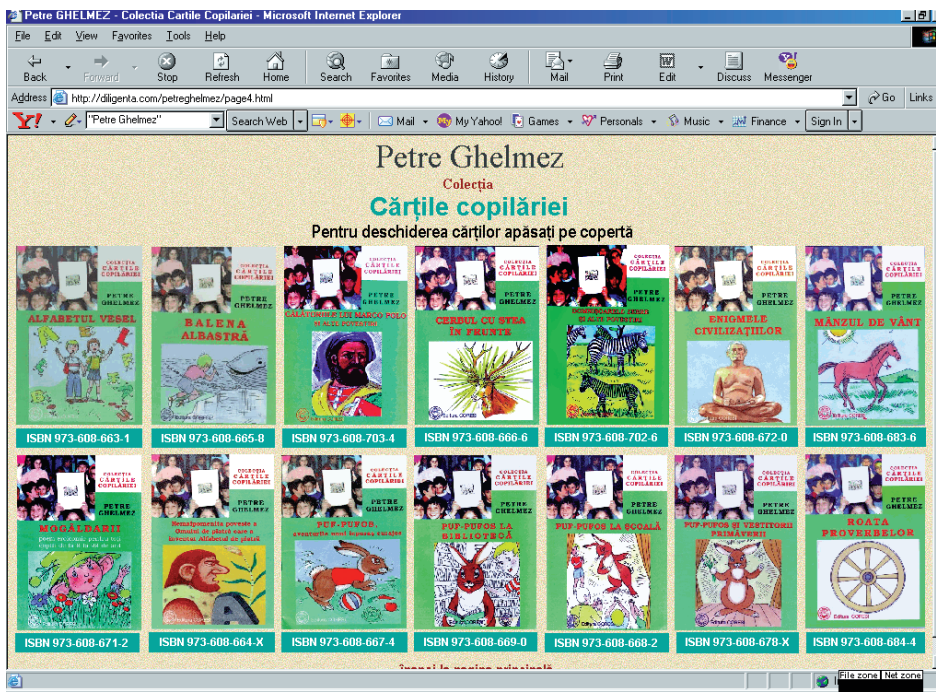
Pagina unui „motor de căutare“. Dacă scriem unul sau mai multe cuvinte în spațiul de sub cuvintele Search the Web *(caută în rețea) și apăsăm pe butonul* Go Get It! *(du-te și adu), primim o listă de pagini web care cuprind cuvântul sau cuvintele pe care le-am scris noi.*


Search: ghelmez - MetaCrawler - Microsoft Internet Explorer
File Edit View Favorites Tools Help
Back Forward Stop Refresh Home Search Favorites Media History Mail Print
Address http://www.metacrawler.com/info.metac/search/web/ghelmez
Go Links
Search Web Mail My Yahoo! Games
metacrawler
SEARCH THE SEARCH ENGINES!
Web Search Yellow Pages White Pages
Web Pages Images Audio Video News
ghelmez
Search
Exact Phrase
Advanced Web Search
Preferences
Tools & Tips
Now Searching: Google • Yahoo! • Ask Jeeves • About • Overture • Findwhat • Learn More
Web results for "ghelmez" (1 - 20 of 50)
View Results by: Relevance Search Engine
Are you
No Sugge
1. Petre GHELMEZ - in memoriam
Web site created and maintained by Cornel Armeanu.
http://diligenta.com/petreghelmez/ [Found on Google, Yahoo!]
2. Search SPIE Papers - Publications - SPIE Web
... Ninulescu, Valerica; Sterian, Paul E.; Ghelmez, Mihaela A.; Zhou, Jianying ... Ghelmez, Mihaela A.; Honciuc, Maria; Slavnicu, Elena ...
http://www.spie.org/scripts/toc.pl?journal=SPIE.&a... [Found on Google, Yahoo!]
http://www.metacrawler.com/
Internet

Începutul listei de pagini de web găsite de Metacrawler *după numele* Ghelmez.


Petre GHELMEZ - in memoriam - Microsoft Internet Explorer
Pentru vizualizarea optimă a acestui site, folosiţi rezoluţia screen-ului la 1024x768, True Color
Petre GHELMEZ
în memoriam
1932 - 2001
Petre Ghelmez - un mare scriitor român pentru copii
Poetul şi scriitorul Petre Ghelmez (1932 - 2001) a creat o literatura pentru copii bogată şi variată, de cea mai înaltă valoare. Operele lui tind spre perfecţiune. A fost unul dintre cei mai mari publicişti şi editori din România secolului XX. Până în străfundurile fiinţei sale era pătruns de convingerea că este purtătorul unui mesj puternic, luminos, optimist şi profund uman - care reprezenta pentru el însăşi raţiunea de a scrie. Opera îi oglindeşte acest mesaj şi dezvăluie viziunea lui cuprinzătoare şi perfect închegată asupra intregii existenţe, asupra rostului omului si asupra sensului civilizaţiilor. Petre Ghelmez a fost înzestrat de Dumnezeu cu nenumărate daruri. Cine îl cunoştea, nu ştia ce să admire la el mai întâi: talentul său literar desăvârşit; mintea extrem de vie, puternică şi iscoditoare; sufletul cald ca soarele, plin de o candoare şi o bunătate nesfârşite; judecata dreaptă, adâncă, fină şi nuanţată; ori structura morală fără cusur. Toate aceste calităţi, rare şi pure ca aurul, Petre Ghelmez le-a pus cu toată seriozitatea, convingerea şi dăruirea în slujba celor mai pretenţioşi cititori: copiii. Din inzestrarea lui au izvorât revistele Cutezătorii şi Ariel, cele mai bune reviste româneşti pentru copii publicate vreodată. Din bogăţia fiinţei sale artistice s-au născut Cărţile copilăriei - cum a numit el totalitatea operelor sale pentru copii. Citiţi Cărţile copilăriei - graţie cărora literatura noastră pentru copii capătă o frumoasă maturitate şi o pregnantă personalitate. Veţi ieşi din această experienţă îmbogăţiţi - cum numai contactul cu marile opere vă poate îmbogăţi. Petre Ghelmez şi-a scris cărţile pentru copii cu grija şi seriozitatea cu care au scris autorii inscrişi in paginile literaturii universale. Cărţile pentru copii ale lui Petre Ghelmez au forţa şi vitalitatea marilor opere ale genului. Măgăruşul, Băiatul şi Pădurea, Cerbul cu stea în frunte (şi toate celelalte titluri din colecţie) sunt din acelaşi aluat ca şi Pinochio, Alice în Ţara Minunilor, Vrăjitorul din Oz.
Vasile Poenaru

Am urmărit un link şi am ajuns la pagina de web realizată de poetul Cornel Armeanu în memoria poetului Petre Ghelmez.



Alt link ne-a purtat spre o altă pagină închinată lui Petre Ghelmez.

link... şi ajungem la **http://diligenta.com/petreghelmez/**; clic pe *link*-ul **Intră** şi apoi pe *link*-ul **Cărţile copilăriei** şi ajungem la pagina **http://diligenta.com/petreghelmez/page4.html**, unde putem citi unele povestiri pentru copii scrise de Petre Ghelmez. Frumos, nu?

Link-urile sunt scrise de obicei cu albastru, iar după ce le vizităm îşi schimbă culoarea, ca să ştim că am urmat deja acel *link*.

Ce pasiune ai?

Colecționezi timbre? Vrei să ştii mai multe despre filatelie? Caută informații pe Internet, prin motoare de căutare, după cuvintele legate de pasiunea ta. Pe mine, cuvintele „filatelie, Romania“ mă ajută să găsesc pagina **http://www.stamp-collecting-4u.com/global-stamps-articles/filatelie.htm**. Foarte interesantă şi chiar frumoasă! Ce *link*-uri are ea?

Urmează-ți pasiunile pe Internet!

Filatelie - Microsoft Internet Explorer
File Edit View Favorites Tools Help
Back Forward Stop Refresh Home Search Favorites Media History Mail Print
Address http://www.stamp-collecting-4u.com/global-stamps-articles/filatelie.htm
filatelie Romania
Search Web
www.stamp-collecting-4u.com
Filatelie
Filatelie
Main Menu
American Stamps
Canadian Stamps
British Stamps
World Stamps
Stamp Supplies
Stamp Stores
Home :: Global Stamps
Filatelie
Federatia Filatelica Romana
... 13 ianuarie 1881 apare prima revista de filatelie din Romania, "TIMBROPHILO". In aprilie 1891 s-a constituit ... 2008, prima expozitie mondiala de filatelie ce va fi gazduita de Romania ...
filatelie-thematisch.pagina.nl
Heel veel links naar thematische filatelie sites. ... www.startpagina.nl. filatelie-thematisch.pagina.nl ... zoek op deze paginaFilatelie Joseph LuftIlseStartpagina dochters ...
Ads door Goooooogle
Filatelie & postzegels
Koop & verkoop op Internet veilingen met Delcampe
filatelie.delcampe.com
Luxe postzegels Nederland
Alle zegels in luxe kwaliteit vindt u snel en gemakkelijk bij ons
www.123filatelie.nl
Gifts He'll Never Forget.
Visit The Franklin Mint
Save up to 90%
textbookX.com
Sell for 3X More!
FREE SHIPPING Offer!
Internet

Filateliştii pot găsi şi studia această pagină de web.

Ce-i într-un nume?

Din ce se compune un URL? Să luăm un exemplu: **http://www.coresi.net**. Primul „cuvânt“, **HTTP**, este numele protocolului prin care se transmit şi se recepționează paginile de web. El e despărțit de restul URL-ului prin două puncte urmate de două linii oblice.

După linii vine formula magică **www** (dublu ve, dublu ve, dublu ve; americanii prescurtează la **dub-dub-dub** /dʌb dʌb dʌb/, iar românii prescurtează /**ve-ve-ve**/); parcă ar fi „sesam, deschide-te!“ Aceasta înseamnă **world wide web** /wəːrld waɪd web/ *rețeaua (de documente) largă cât lumea întreagă*. E un fel de a spune că documentul găsit la URL-ul respectiv aparține categoriei de documente numite „pagini de web“.

Ce urmează se numeşte *numele domeniului*. Acesta e despărțit de **www** printr-un punct. El însuşi are două (sau mai multe) cuvinte în compunere.

Ultimul cuvânt e de fapt o prescurtare şi se foloseşte mai ales pentru a ajuta serverele DNS în munca lor. Prescurtarea aceasta poate arăta în ce țară se află pagina de web respectivă (**.ro** = România, **.uk** = Marea Britanie, **.it** = Italia, **.ca** = Canada, **.us** = Statele Unite ale Americii). Ea mai poate arăta din ce domeniu de activitate este organizația care şi-a ales acel nume: **.edu** = educație, **.com** = comercial, **.biz** = business, **.net** = Internet. De obicei URL-urile care au în compoziția lor prescurtările **.edu**, **.com**, **.biz**, .**net** trimit la servere din Statele Unite.

Atenție la viruşi!

Internetul nu e numai un ocean de informații şi poze frumoase, de muzică şi filme, de surse de învățătură, ci şi o junglă în care se dau bătălii crâncene între cei buni şi cei răi. Printre cei răi se numără cei ce „pătrund“ în servere (se conectează la ele) şi le strică, cei ce fură parole şi numere de card de pe Internet şi se dau drept alții pentru a fura bani sau cumpăra prin *e-commerce* /iː kɔməːrs/ fără să plătească etc.

Foarte, foarte răi sunt cei ce produc şi distribuie mici aplicaţii numite *„viruşi“ electronici*. „Viruşii“ aceştia se autocopiază pe calculatorul tău şi distrug sistemul de operare sau chiar discul dur. De aceea, înainte de a te conecta la Internet, trebuie să cumperi şi să instalezi una din multele *aplicaţii „antivirus“*. Programul antivirus vânează şi distruge viruşii, sau îi împiedică să se instaleze pe calculatorul tău. Nu virusa calculatorul! Apără-l cât poţi de bine! E prietenul tău.

Tot cu programul antivirus poţi să te asiguri că dischetele sau CD-urile pe care le aduci din altă parte nu poartă şi viruşi, luaţi de la acele calculatoare. Lasă antivirusul să scaneze discheta sau CD-ul înainte de a deschide sau copia vreun document!

Îţi place să navighezi pe Internet? Te cred că-ţi place. Peste un miliard de persoane folosesc cu pasiune Internetul în fiecare zi. E normal să vrei să-l foloseşti şi tu. Dar ia-ţi măsurile de siguranţă necesare. Instalează un program antivirus!

Ce este poşta electronică

Odată conectaţi la Internet, putem folosi serviciul de poştă electronică. Sunt două moduri de a-l folosi. Primul, cel obişnuit, prin folosirea unui client de e-mail, cum are fi **Microsoft Outlook** /maɪkrəsɔft aʊtlʊk/, **Outlook Express** /aʊtlʊk ɪkspres/, **Eudora** /juːdɔrə/ şi altele.

Pentru a folosi o *aplicaţie-client de e-mail*, trebuie să avem o adresă de e-mail cumpărată de la un ISP. *Romtelecom* prin **ClickNet** /klɪknet/ nu oferă adrese de e-mail. ISP-ul care ne dă o adresă de e-mail ne deschide un cont de e-mail pe serverul său. Contul e o părticică din discul dur al calculatorului pe care este instalat serverul de e-mail. E ca o căsuţă poştală unde vin şi de unde pleacă mesajele noastre de e-mail.

Mai putem avea un cont de e-mail deschis pe serverul şcolii. Aceasta este situaţia ideală, pentru că e gratuit!

Să presupunem că

- avem un cont de e-mail deschis pe serverul şcolii;
- am reţinut adresa noastră de e-mail prin care folosim acel cont; să presupunem că adresa ar fi **bukur@matco.ro**
- ştim ce nume de utilizator (*username*) şi ce parolă avem (ni le spune profesorul care administrează serverul de e-mail al şcolii); *username*: bukur; *parola*: ********.

• suntem conectaţi la Internet prin *Romtelecom* (serviciul **ClickNet** /klɪknet/).

Cum accesăm contul nostru de e-mail pentru a aduce (descărca) pe calculatorul nostru mesajele trimise de prieteni şi pentru a le răspunde acelor prieteni?

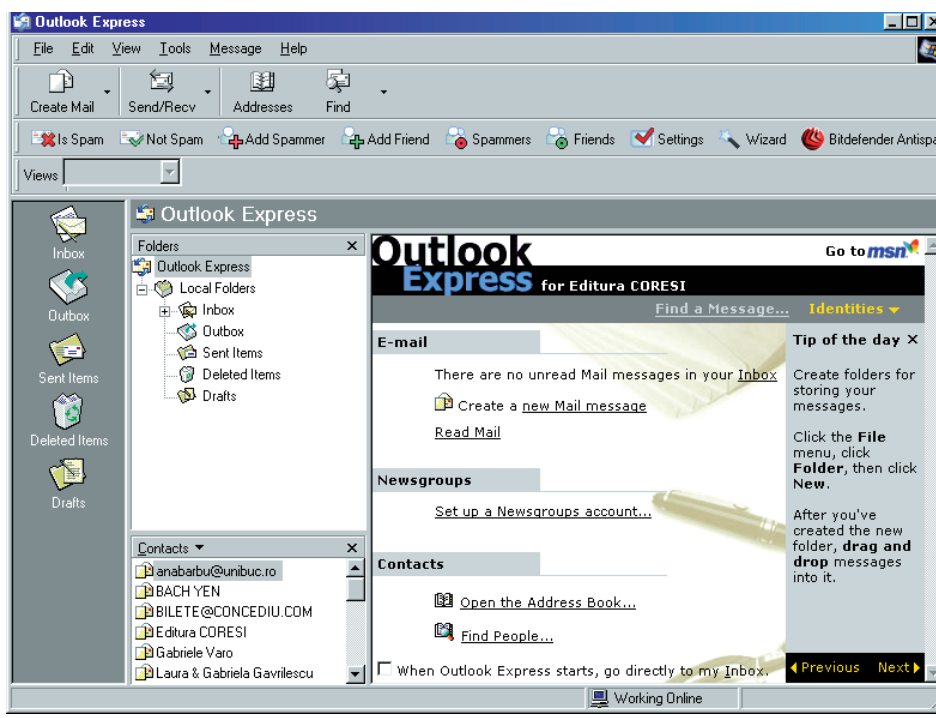
Să folosim **Outlook Express** /autluk ɪkspres/.

Outlook Express

Vom deschide aplicaţia-client de e-mail **Outlook Express** /autluk ɪkspres/:

Dublu clic pe iconiţa de pe desktop sau de pe bara de funcţiuni, sau

Start > Programs > Outlook Express.



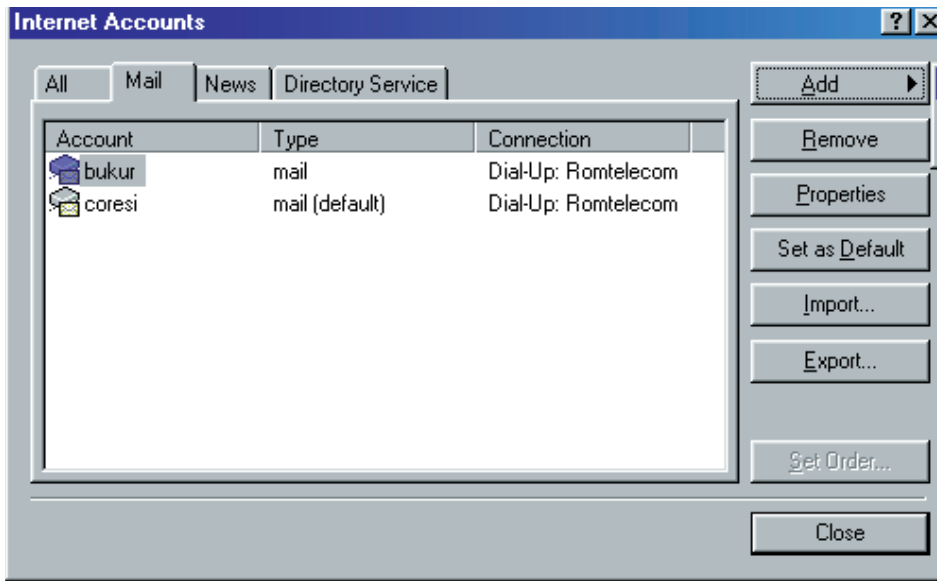
S-a deschis aplicaţia-client de e-mail Outlook Express.

Pentru exemplificare, voi folosi următoarele nume/date: *Bucur Poenaru, matco.ro, bukur*.

Avem deci de introdus un cont nou (exemplul meu: **bukur**). Alegem: **Tools** /tu:lz/ *unelte* > **Accounts** /əkaunts/ *conturi*.

Acum – clic pe **Mail** /meɪl/ poştă (fiind un cont de e-mail).

Clic pe **Add** /æd/ *adaugă* > **Mail**.



Apăsăm pe Add *(adaugă) şi apoi pe* Mail *(poştă) pentru a crea un nou cont de e-mail.*

Scriem numele nostru: Bucur Poenaru. Apoi clic pe **Next** /nekst/ *următorul (pas)*.

Scriem adresa de e-mail: **bukur@matco.ro**.

Adresa are trei părți:

Numele de utilizator (*username*) **bukur**;

Simbolul @ (care poate fi citit *a rond* sau *coadă de maimuță* sau pur şi simplu *la*);

Numele de domeniu, care seamănă cu partea de sfârşit a unui URL: **matco.ro**.

Apăsăm pe **Next** /nekst/ *următorul (pas)*.

Aici scriem denumirile serverelor folosite pentru primirea şi pentru trimiterea mesajelor; în cazul de față: **mail.matco.ro** în ambele ferestruici.

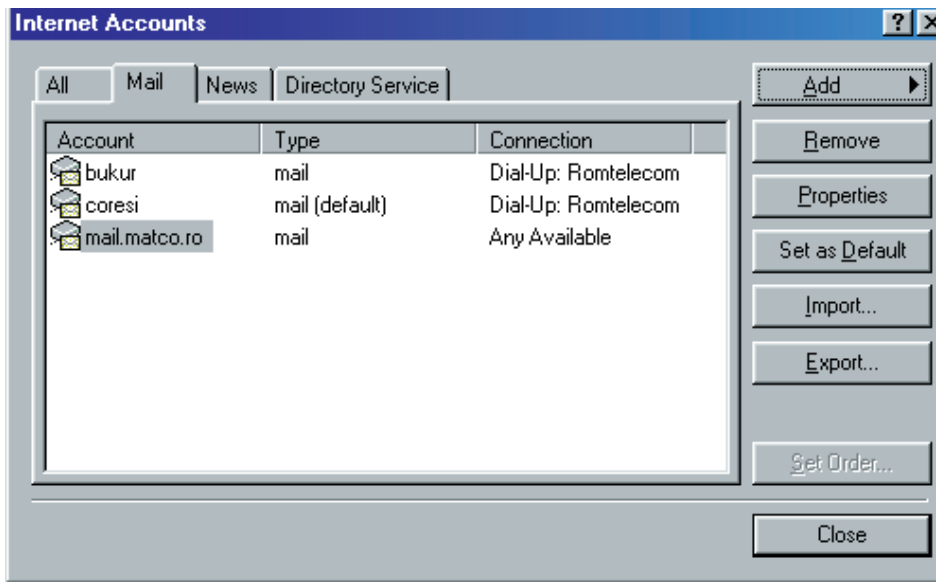
Scriem numele noului cont: **bukur**; de asemenea parola: ********. Clic pe **Remember Password** /rɪmembəʳ pa:swə:ʳd/ *aminteş-*

te-ți parola, dacă nu vrem să introducem parola de fiecare dată când ne conectăm la serverul de e-mail al şcolii. Apoi clic pe **Next** /nekst/ *următorul (pas)*.

Clic pe **Finish** /fɪnɪʃ/ *termină*. Am creat noul cont.

Acum intrăm din nou pe contul **bukur**, pentru a-l verifica:

Clic pe **Tools > Accounts**. Vedem numele contului, care apare ca **mail.matco.ro**.



Contul nou creat se numeşte mail.matco.ro.
Apăsăm pe Properties *şi putem să urmăm indicațiile, pentru a-i da un alt nume.*

Vrem să schimbăm acest nume în **bukur**.

Selectăm **mail.matco.ro**.

Clic pe **Properties** /prɔpətiz/ *proprietăți*. Ştergem **mail.matco.ro** şi scriem **bukur**.

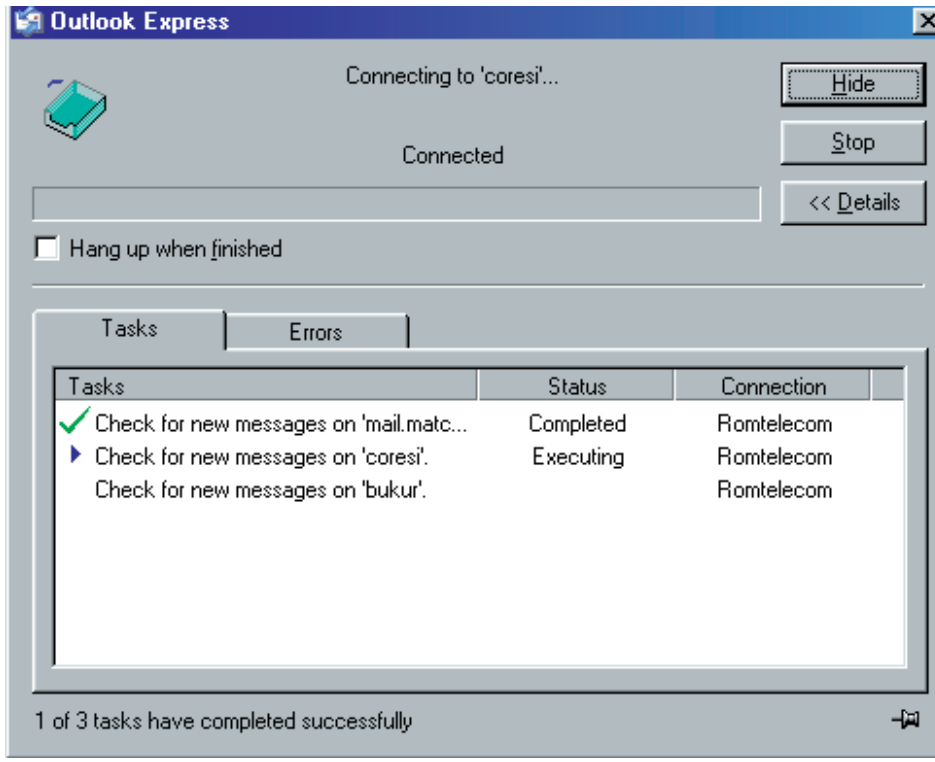
În aceeaşi fereastră vedem că nu e scris nimic în dreptul cuvintelor **Reply Address** /rɪplaɪ ədres/ *adresa de răspuns*. Scriem adresa (aceeaşi ca şi la **E-mail address**): **bukur@matco.ro**. Apăsăm pe **Apply** /əplaɪ/ *aplică*.

Pe bara de meniuri a ferestrei căutăm **Servers** /sɜːrvərz/ *servere*. Totul pare OK.

Clic pe **Connections** /kənekʃnz/ *conexiuni*. Clic în dreptul cuvintelor **Always connect to this account using** /ɔːlweɪz kənekt tə ðɪs əkaunt juːzɪŋ/ *mereu conectează-te la acest cont folosind...* Apăsăm pe butonul cu săgeată şi selectăm conexiunea denumită *Romtelecom,* pe care am creat-o mai devreme.

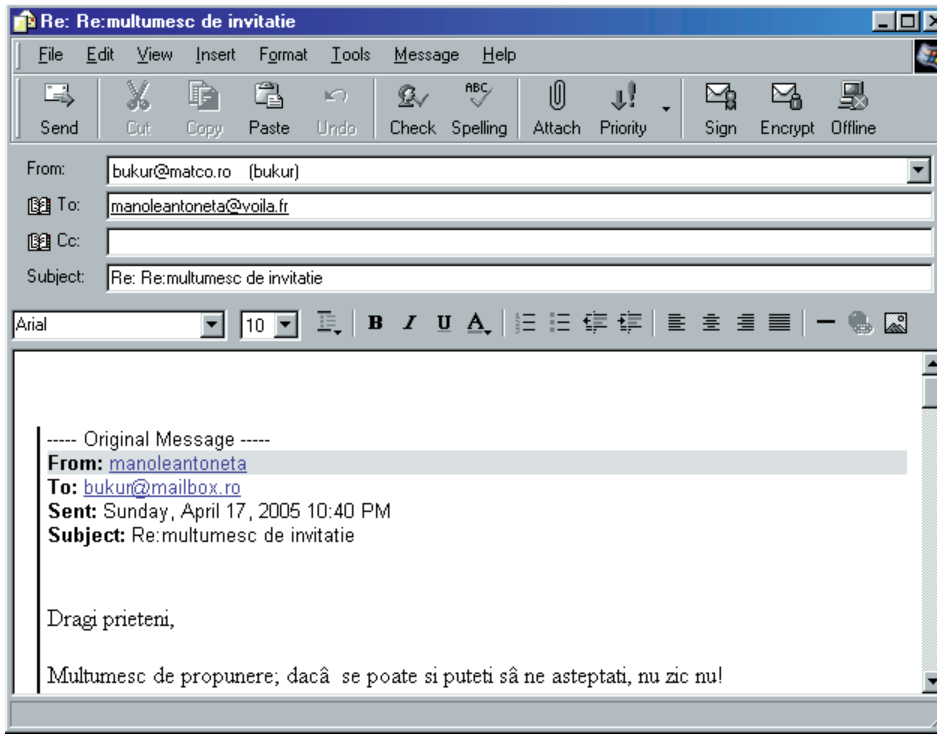
Apăsăm pe **OK**. Apoi pe **Close** /kləʊz/ *închide*.

Acum ne putem controla căsuța poştală. Apăsăm pe **Send/Receive** /send/rɪsiːv/ *trimite/primeşte*. O fereastră de dialog ne spune că **Outlook Express** /aʊtlʊk ɪkspres/ se conectează la serverul **mail.matco.ro**, care presupunem că e serverul pe care şcoala ne-a creat contul de e-mail.



Outlook Express *caută să vadă dacă există mesaje noi pe serverul* mail.matco.ro.

Apăsăm pe **Inbox** (dacă nu e deja deschis, ca setare implicită). Vedem mesajele primite. Unul dintre ele e selectat. Pe acela îl putem citi. Apoi, cu *mouse*-ul sau cu tastele ↓ sau ↑ selectăm pe rând fiecare mesaj şi îl citim. Vrem să răspundem unui mesaj? Selectăm mesajul şi facem clic pe butonul **Reply** /rɪplaɪ/ *răspunde*. Dacă mesajul pe care l-am primit este în acelaşi timp trimis şi altei persoane sau altor persoane şi vrem să afle toți cei implicați răspunsul nostru, facem clic pe butonul **Reply All** /rɪplaɪ ɔːl/ *răspunde-le tuturor*. Se deschide o fereastră în care sunt deja scrise adresa noastră, adresa celui căruia îi răspundem şi (dacă este cazul) adresele celorlalte persoane care au primit mesajul original.

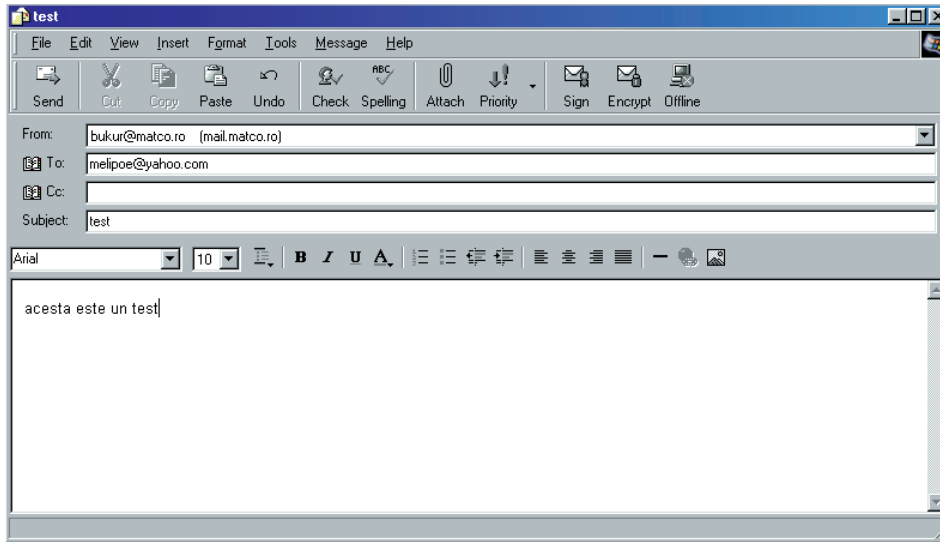

Re: Re:multumesc de invitatie
File Edit View Insert Format Tools Message Help
Send Cut Copy Paste Undo Check Spelling Attach Priority Sign Encrypt Offline
From: bukur@matco.ro (bukur)
To: manoleantoneta@voila.fr
Cc:
Subject: Re: Re:multumesc de invitatie
Arial 10
----- Original Message -----
From: manoleantoneta
To: bukur@mailbox.ro
Sent: Sunday, April 17, 2005 10:40 PM
Subject: Re:multumesc de invitatie
Dragi prieteni,
Multumesc de propunere; dacâ se poate si puteti sâ ne asteptati, nu zic nu!

Când apăsăm pe Reply *(răspunde), textul primit se reia în fereastra unde vom scrie noi răspunsul. Vom scrie deasupra acestui text, iar când vom termina mesajul, vom apăsa pe* Send *(trimite).*

De regulă, textul mesajului original se reproduce în spațiul unde vom scrie răspunsul nostru. Plasăm cursorul deasupra textului şi scriem răspunsul. Apoi apăsăm pe butonul **Send** /send/ *trimite*. De rest – se ocupă **Outlook Express** /autluk ıkspres/. El stabileşte din nou legătura cu serverul de e-mail şi trimite răspunsul nostru.

Dar dacă vrem să scriem unui cunoscut care nu ne-a scris el întâi? Îi cerem adresa de e-mail. Apoi, clic pe **Create mail** /krieıt meıl/ *creează mesaj e-mail*. De data aceasta, trebuie să introduci tu adresa cunoscutului tău. Să zicem că-mi scrii mie, la adresa **melipoe@yahoo.com**. (E adresa pe care o folosesc cel mai des.) Îmi propui să introduc modificări la ediția a doua a cărții. Scrii textul, apoi apeşi pe **Send** /send/ *trimite*. Iar eu voi primi mesajul tău.

La **Sent Items** /sent aıtəmz/ *articole trimise* vei găsi còpii ale mesajelor pe care le trimiți tu.

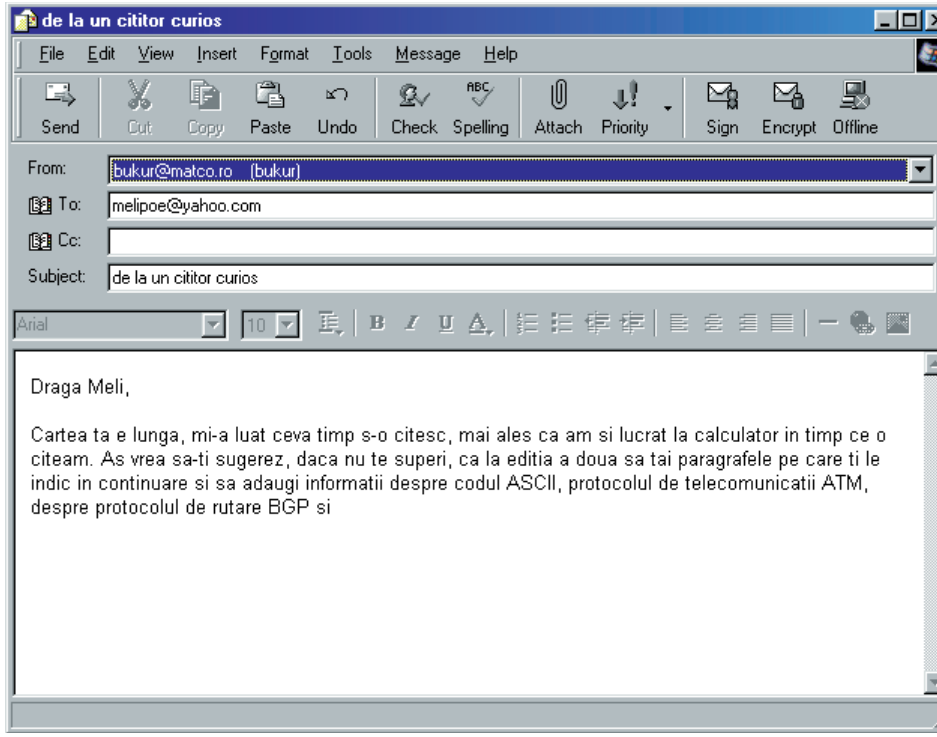


În această fereastră scriem un mesaj nou.

Mesajele care nu-ți mai trebuie le poți şterge. Le selectezi (pe rând; sau pe toate deodată cu **Ctrl + A**) şi apeşi pe butonul **Delete** /dılit/ *elimină/şterge*. Confirmi comanda – şi ele trec în *folderul* **Deleted Items** /dılitıd aıtəmz/ *articole şterse*. Trebuie să intri în acest *folder* şi să repeți şi acolo operațiunea ca să le ştergi de tot (altminteri continuă să-ți înghită spațiul de pe discul dur).

Dacă ai primit un mesaj pe care vrei să-l trimiți mai departe, altei persoane sau altor persoane, în loc de a apăsa pe butonul **Reply** /rıplaı/ *răspunde*, apeşi pe butonul **Forward** /fɔrwərd/ *dă mai departe*. Apoi scrii adresa celeilalte persoane – sau scrii mai multe adrese, separate prin virgulă. Poți să faci adnotări sau comentarii pe marginea mesajului pe care îl trimiți mai departe. Apoi apeşi pe **Send**...

Când scrii un mesaj, observi că în partea de sus a ferestrei ai mai multe rubrici de completat. Una este **Subject** /sʌbdʒıkt/ *subiectul*: acolo îi dai un titlu mesajului tău. Alta este rubrica **CC** /si: si:/= **carbon copy** /kɑrbən kɔpi/ *copie la indigo*. Acolo scrii adresa unei persoane care nu e vizată direct de mesaj, dar care vrei tu să fie martor al corespondenței tale. Mai e şi rubrica **BCC** (dacă nu o vezi pe fereastra de creare a unui nou mesaj, de răspuns sau de retransmitere, selectează **View > All Headers** /ɔl hedərz/ *toate rubricile)*. Aceasta înseamnă **blind carbon copy** /blaınd kɑrbən kɔpi/ *copie la indigo oarbă*. Prin urmare, persoana a cărei adresă o pui aici va primi o copie, dar adevăratul destinatar nu va vedea că şi


de la un cititor curios
File Edit View Insert Format Tools Message Help
Send Cut Copy Paste Undo Check Spelling Attach Priority Sign Encrypt Offline
From: bukur@matco.ro (bukur)
To: melipoe@yahoo.com
Cc:
Subject: de la un cititor curios
Arial 10
Draga Meli,
Cartea ta e lunga, mi-a luat ceva timp s-o citesc, mai ales ca am si lucrat la calculator in timp ce o citeam. As vrea sa-ti sugerez, daca nu te superi, ca la editia a doua sa tai paragrafele pe care ti le indic in continuare si sa adaugi informatii despre codul ASCII, protocolul de telecomunicatii ATM, despre protocolul de rutare BGP si

Presupusa scrisoare electronică (mesaj e-mail) a unui cititor către autorul acestei cărți.

acea persoană a primit mesajul. La ce foloseşte **BCC**? Singura situație la care m-aş putea gândi ar fi necesitatea de a avea un martor al corespondenței mele cu o persoană incomodă sau rău-intenționată.

Outlook Express /aʊtlʊk ɪkspres/ are şi un carnețel de adrese, care poate fi foarte util... Scrii adresele de e-mail în carnețel şi le extragi când ai nevoie de ele. Uneori vrei să anunți schimbarea telefonului tău mobil. Atunci trimiți același mesaj la toate adresele din carnețelul de adrese.

„Butonând“, mai descoperi încă multe altele despre **Outlook Express** /aʊtlʊk ɪkspres/. Curaj – şi succes!

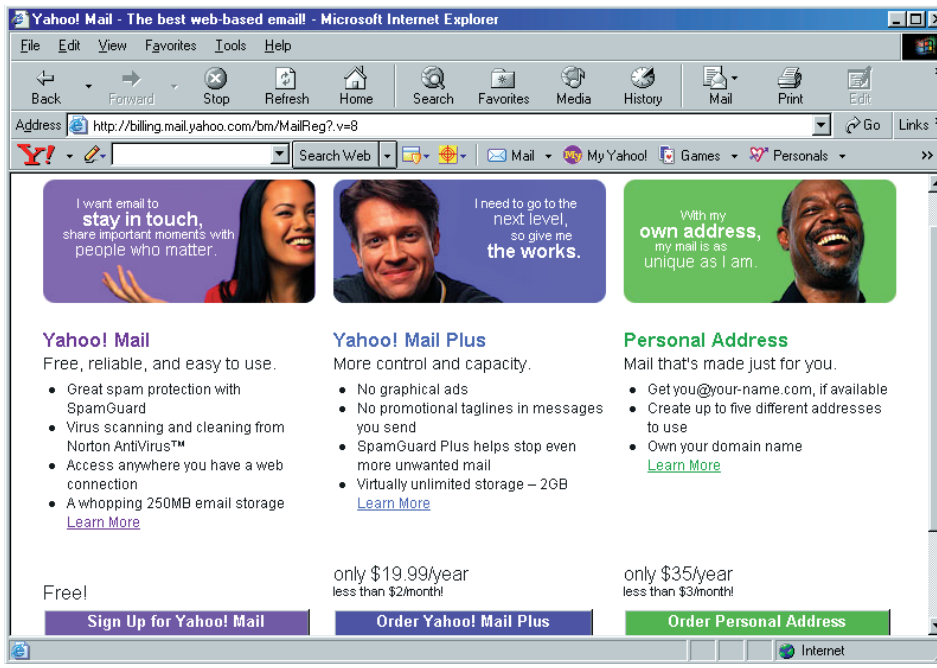
Ce facem când nu avem un cont de e-mail?

Nu avem cont de e-mail, dar putem accesa Internetul (prin *Romtelecom*, de exemplu). Atunci ne facem cont de e-mail pe o

pagină de web care oferă acest serviciu în mod gratuit. Cele mai populare sunt

- **http://www.yahoo.com/** şi
- **http://www.hotmail.com/**.

Fiecare are avantajele sale. Eu m-am obişnuit cu **Yahoo!** /jəhuː/ *sau* /jɑː huː/.


Yahoo! Mail - The best web-based email! - Microsoft Internet Explorer
File Edit View Favorites Tools Help
Back Forward Stop Refresh Home Search Favorites Media History Mail Print Edit
Address http://billing.mail.yahoo.com/bm/MailReg?.v=8
Go Links
Search Web Mail My Yahoo! Games Personals
I want email to stay in touch, share important moments with people who matter.
I need to go to the next level, so give me the works.
With my own address, my mail is as unique as I am.
Yahoo! Mail
Free, reliable, and easy to use.
Great spam protection with SpamGuard
Virus scanning and cleaning from Norton AntiVirus™
Access anywhere you have a web connection
A whopping 250MB email storage
Learn More
Yahoo! Mail Plus
More control and capacity.
No graphical ads
No promotional taglines in messages you send
SpamGuard Plus helps stop even more unwanted mail
Virtually unlimited storage – 2GB
Learn More
Personal Address
Mail that's made just for you.
Get you@your-name.com, if available
Create up to five different addresses to use
Own your domain name
Learn More
Free!
Sign Up for Yahoo! Mail
only $19.99/year
less than $2/month!
Order Yahoo! Mail Plus
only $35/year
less than $3/month!
Order Personal Address
Internet

Pornind de aici, îţi poţi face, fără să plăteşti,
un cont de poştă electronică pe Yahoo!.

Cum procedezi? Cu ajutorul *browser*-ului tău (de exemplu, **Internet Explorer** /ɪntəʳnet ɪksplɔːrəʳ/), ajungi pe una dintre aceste pagini. Acolo primeşti instrucţiuni pas cu pas pentru realizarea contului tău de e-mail.

Pe pagina **Yahoo!** /jəhuː/, găseşti cuvintele: **free e-mail** /friː iːmeɪl/ *e-mail gratuit*, iar lângă ele un *link* numit **Sign Up** /saɪn ʌp/ *înregistrează-te*. Clic pe **Sign Up** /saɪn ʌp/. Apoi clic pe **Sign Up for Yahoo! Mail** /saɪn ʌp fəʳ jəhuː meɪl/ şi înregistrează-te pentru un cont de e-mail pe **Yahoo!** /jəhuː/. Apare un formular. Completează acel formular. Rubricile cu asterisc sunt obligatorii. Vei avea de semnat un contract – clic pe **I Agree** /aɪ əgriː/ *sunt de acord*.

Îţi vei inventa un *username* şi o parolă... în final vei primi acceptul şi adresa ta de e-mail.

Ca să poți folosi contul tău de e-mail de pe **Yahoo!** /jəhuː/, paşii sunt următorii:

Mergi la **www.yahoo.com**.

Clic pe meniul **Mail** /meɪl/. Vine o nouă pagină.

Scrii *username*-ul ales şi acceptat de **Yahoo!** /jəhuː/. Acesta mai e numit şi **Yahoo! ID** /jəhuː aɪ diː/ = *identitatea pentru Yahoo!*

Scrii parola acceptată de **Yahoo!** /jəhuː/.

Apeşi pe **Sign In** /saɪn ɪn/ *semnează să poți intra*.

Apeşi pe **Inbox** /ɪnbɔks/ *căsuța poştală*.

Ca să poți citi un mesaj, apeşi pe titlul său.

Apoi poți să mergi la mesajele următoare cu butonul **Next** /nekst/ *următor* sau la mesajele precedente cu butonul **Previous** /priːvɪəs/ *precedent, de dinainte*.

Ca să răspunzi, apeşi pe **Reply** /rɪplaɪ/ *răspunde*. Ca să trimiți răspunsul la toate persoanele numite în capul mesajului, apeşi pe săgeata din dreapta butonului **Reply** /rɪplaɪ/ şi alegi **Reply to Everyone** /rɪplaɪ tu evriwʌn/ *răspunde tuturor*.

Ca să retransmiți mesajul, apeşi pe **Forward** /fɔːrwərd/ *înainte/ dă mai departe*.

Ca să scrii un mesaj nou, apasă pe **Compose** /kəmpəʊz/ *compune*.

Poți să creezi *foldere* în care să muți mesajele, ca să ți le clasifici, să ți le pui în ordine. Pentru aceasta, selectează mesajul (sau mesajele ce se pot grupa laolaltă) de mutat şi apasă pe butonul **Move** /muːv/ *mută...* Alege **New Folder** /njuː fəʊldər/ *dosar nou*. Vei scrie numele *folderului* într-un formular micuț – şi *folderul* se va crea, preluând mesajul selectat. *Folderul* va apărea în coloana din stânga (dacă nu apare, clic pe butonul **Show** /ʃəʊ/ *arată*, de lângă **My Folders** /maɪ fəʊldərz/ *folderele mele*). Apropo: selectarea mesajului se face printr-un clic pe pătrățelul alb din fața numelui celui ce a expediat mesajul.

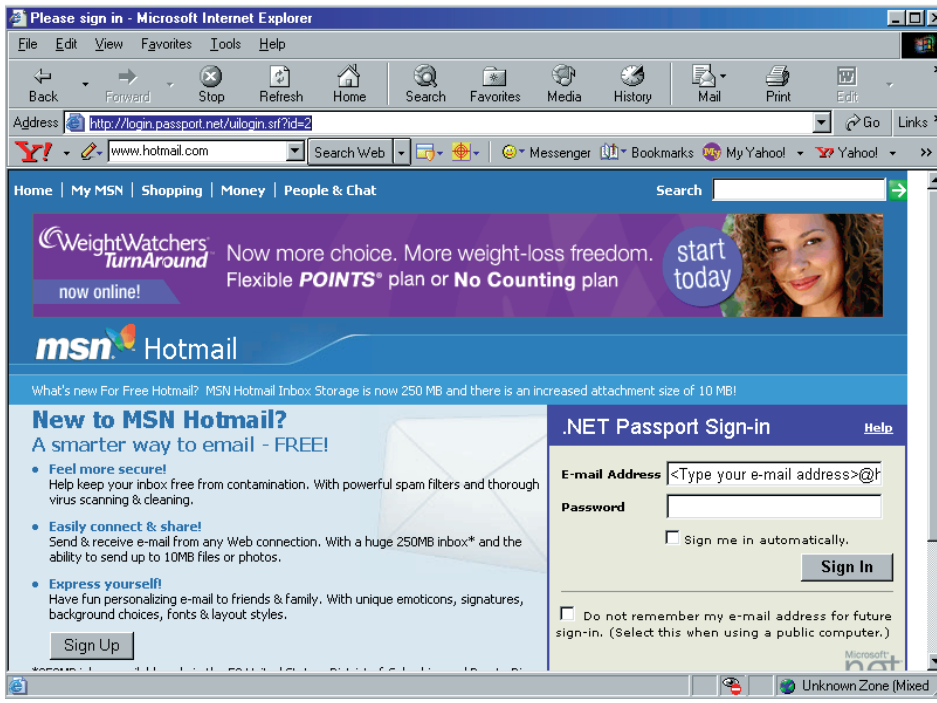
Ai şi aici un carnețel de adrese pe care poți să-l foloseşti.

Succes!

Hotmail

Dacă preferi un cont de e-mail pe **www.hotmail.com**, e foarte bine. Clic pe butonul **Sign Up** /saɪn ʌp/ de pe pagina lor:

http://login.passport.net/uilogin.srf?id=2/


Please sign in - Microsoft Internet Explorer
File Edit View Favorites Tools Help
Back Forward Stop Refresh Home Search Favorites Media History Mail Print Edit
Address http://login.passport.net/uilogin.srf?id=2
www.hotmail.com
Search Web
Messenger Bookmarks My Yahoo! Yahoo!
Home | My MSN | Shopping | Money | People & Chat
Search
WeightWatchers TurnAround
now online!
Now more choice. More weight-loss freedom.
Flexible POINTS® plan or No Counting plan
start today
msn Hotmail
What's new For Free Hotmail? MSN Hotmail Inbox Storage is now 250 MB and there is an increased attachment size of 10 MB!
New to MSN Hotmail?
A smarter way to email - FREE!
Feel more secure!
Help keep your inbox free from contamination. With powerful spam filters and thorough virus scanning & cleaning.
Easily connect & share!
Send & receive e-mail from any Web connection. With a huge 250MB inbox* and the ability to send up to 10MB files or photos.
Express yourself!
Have fun personalizing e-mail to friends & family. With unique emoticons, signatures, background choices, fonts & layout styles.
Sign Up
.NET Passport Sign-in
Help
E-mail Address
Password
Sign me in automatically.
Sign In
Do not remember my e-mail address for future sign-in. (Select this when using a public computer.)
Unknown Zone (Mixed

De aici porneşti să-ți faci un cont gratuit de poştă electronică pe Hotmail.

Apoi urmează instrucțiunile. Se aseamănă cu cele de pe **Yahoo!** /jəhu:/. Apoi „butonează“... şi trăieşte bucuria marilor descoperiri geografice în spațiul virtual.

Messenger

Atât **Yahoo!** /jəhu:/, cât şi **Hotmail** /hɔtmeil/ oferă câte o aplicație numită **Messenger** /mesndʒər/. Cu **Messenger** /mesndʒər/ poți să „discuți“ în timp real în scris – ba chiar şi prin viu grai – cu alți utilizatori ai acestor aplicații.

Pentru **Yahoo! Messenger** /jəhu: mesndʒər/, mergi la **www.yahoo.com** şi fă clic pe **Messenger** /mesndʒər/ (aproape de colțul din dreapta sus). Ți se vor da instrucțiuni de descărcare a programului şi de instalare a lui. Alege **Open** /əupn/, când vei fi întrebat dacă vrei să deschizi sau să copiezi aplicația. În acest fel instalarea va fi automată.

După instalare, probabil va trebui să restartezi calculatorul. După restartare, pe bara de funcțiuni îți va apărea iconița lui

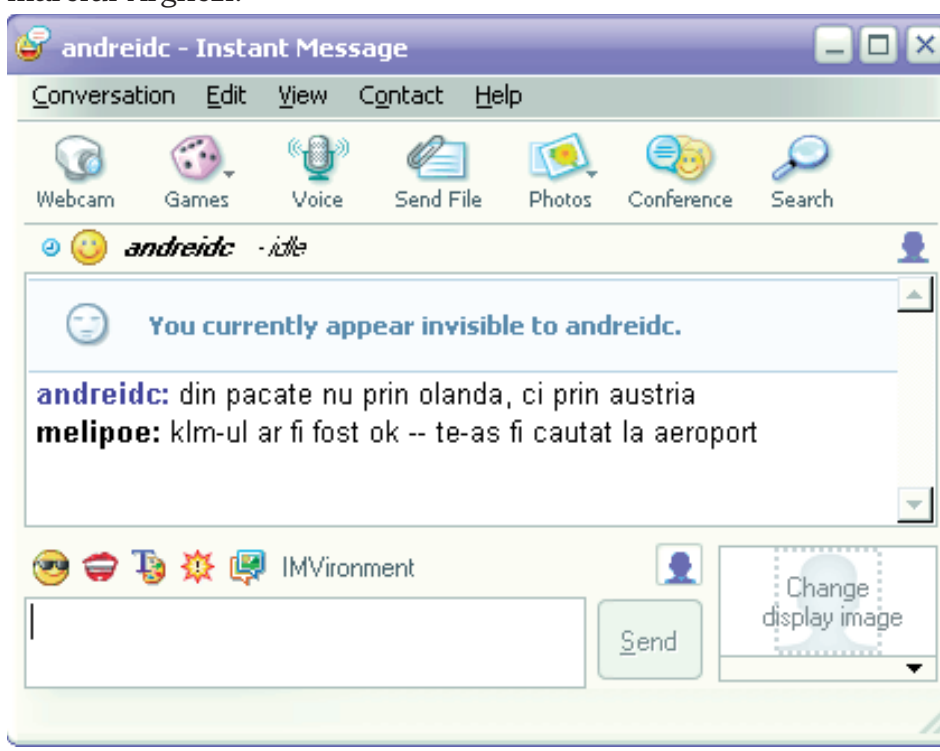
În fereastra de dialog pentru conectare la Yahoo! Messenger *introduci aceleaşi informaţii de conectare ca şi pentru contul tău de e-mail de pe* Yahoo!

Yahoo! Messenger /jəhuː mɛsndʒəʳ/. Clic pe ea! Completezi cu acelaşi *username* şi aceeaşi parolă ca şi pentru contul tău de e-mail pe **Yahoo!** /jəhuː/. Apoi apeşi pe butonul **Sign In** /saɪn ɪn/.

Ţi se va spune dacă ai mesaje noi (necitite) în contul tău de pe **Yahoo!** /jəhuː/. Clic **OK**. Apoi alege **Contacts > Add a Contact** /æd ə kɔntækt/ *adaugă o persoană pe care o poţi contacta*. Scrie adresa de e-mail pe **Yahoo!** /jəhuː/ a unei cunoştinţe. Apoi **Next** /nɛkst/ *următorul (pas)*. **Yahoo!** /jəhuː/ va trimite un mesaj acestei persoane, invitând-o să discute cu tine pe **Yahoo! Messenger** /jəhuː mɛsndʒəʳ/. Dacă persoana acceptă, atunci numele ei va apărea în lista ta de contacte **Messenger** /mɛsndʒəʳ/.

Dacă ai mesaje noi în contul tău de e-mail de pe Yahoo!, Yahoo! Messenger *te avertizează.*

Când vrei să vorbeşti cu cineva, apeşi pe numele de pe lista ferestrei de **Messenger** /mesndʒəʳ/. Se deschide o fereastră de dialog. Jos ai un dreptunghi în care scrii prima replică. Apeşi pe tasta **Enter** /entəʳ/ *intră/rând nou* sau faci clic pe butonul **Send** /send/ *trimite*. Mesajul tău va apărea în partea de sus a ferestrei de dialog. Răspunsul va veni sub el. Apoi scrii din nou. Replicile tale şi ale partenerului de discuție se vor intercala şi va apărea un dialog ca în piesele de teatru tipărite pe hârtie. Poți să salvezi acest dialog pe discul dur la sfârşit (sau oricând în timpul conversației). Poți să copiezi anumite replici – numere de telefon, adrese etc. şi să le inserezi în alte documente. Şi poți să-ți inviți partenerul la o discuție telefonică transmisă tot prin Internet – cu ajutorul aceluiaşi protocol IP. Dar parcă ce nu poți să faci cu **Messenger** /mesndʒəʳ/! Poți discuta în doi, în trei, în câte câți vrei... vorba marelui Arghezi.


andreidc - Instant Message
Conversation Edit View Contact Help
Webcam Games Voice Send File Photos Conference Search
andreidc - idle
You currently appear invisible to andreidc.
andreidc: din pacate nu prin olanda, ci prin austria
melipoe: klm-ul ar fi fost ok -- te-as fi cautat la aeroport
IMVironment
Send
Change display image

Fereastra prin care dialoghezi cu prietenul tău.
În fereastra de jos, unde apare cursorul, scrii replicile tale.
În fereastra mai mare se împletesc replicile tale cu ale celui cu care vorbeşti, ca într-o piesă de teatru.

Hotmail Messenger

Messenger-ul oferit de **Hotmail** /hɔ̲tmeil/ e la fel de ghiduş, dar eu nu l-am folosit prea mult. Chestie de obişnuinţă. Curiozitatea ta însă trebuie să te ducă şi la **Hotmail Messenger**. Cu cât încerci mai multe aplicaţii, cu atât gradul tău de alfabetizare informatică va creşte. Vei deveni, din novice, expert. Din ucenic, maestru.

Şi apoi vei trece la programare...

...şi promit să fiu alături de tine cu următoarea mea carte, *Programarea pentru toţi...*

Până atunci, toate cele bune!

Nu lua vacanţă – nu acum. Ai voie, într-adevăr, să faci pauze – pauze – pauze dese. (Dese, dar nu lungi.) Însă nu ai voie să întrerupi munca la calculator o dată cu parcurgerea cărţii. Ia-o de la capăt, repetă ce nu ai înţeles din prima. „Butonează", „butonează"... Ca să-ţi fixezi deprinderile nou create şi să-ţi lărgeşti orizontul de cunoştinţe. Trebuie să atingi cursivitatea informatică – treapta care vine după alfabetizarea informatică. Oare nu tot aşa s-a întâmplat şi când ai învăţat să citeşti?

Cuprins

Câteva precizări 7

Simbolurile Alfabetului Fonetic Internațional folosite în cartea de față 8

1. Ți-e frică de calculator? 9

Ciberfobia 10
Calculator, computer sau ordinator? 11
La ce se folosesc calculatoarele 11
La ce putem folosi un calculator acasă 12
Câte tipuri de calculatoare există 13
Ce îți aduce această carte 14

2. Calculatorul – privire de ansamblu 17

Aşază-te la calculator..... 17
Câteva reguli de comportare 18
Ce este calculatorul 19
Din ce este alcătuit calculatorul 20
Cum intră datele în calculator 22
Tastatura 23
Mouse-ul 25
Perifericele de output 26
Monitorul 26
Imprimanta 28
Să deschidem unitatea de bază 29
Cum funcționează un CPU 31
Să nu uităm... memoriile! 31
Plăcile de extensie 32
Ce mai ascunde cutia magică 33
Componentele de stocare (înmagazinare) a datelor 33
Discul dur 34
Discheta 36

Discurile optice: CD-ROM-urile şi DVD-urile 37
Ce sunt discurile CD-R şi CD-RW 38
Domeniu vast 39
Adăugarea altor componente 40
Cum funcţionează calculatorul 41
Doar două cifre: 0 şi 1 42
Să ne jucăm de-a calculatorul... 43
...şi de-a programatorul! 44
Analog şi digital 45
Unitatea de bază şi unităţile periferice; porturile 46
Memoria de lucru RAM 48
Gândăceii din programe 49
Versiunile – ediţii revizuite şi adăugite 49
Nu închide calculatorul de la comutator! 50

3. Componentele software 51

Tipurile de componente soft 51
Sistemul de operare 52
Niciodată împreună în acelaşi timp 54
Interfaţa cu utilizatorul 55
Interfaţa linie de comandă 55
Interfaţa cu liste de comenzi (meniuri) 57
Interfaţa grafică (GUI) 58
Desktopul sistemului de operare Windows 98 60
Iconiţa „My Computer“ (calculatorul meu) 60
Accesarea informaţiilor de pe dischetă 63
Ce este un fişier 63
Ce este un dosar (sau folder) 66
Iată meniul Dumneavoastră! Ce doriţi să comandaţi? ... 67
Câteva aplicaţii instalate o dată cu Windows 98 69
Uneltele de întreţinere şi control al sistemului (calculatorului) 70
Tabloul de control 71
Cum strigăm Ajutor! astfel încât să ne audă calculatorul 72
Să ne jucăm cu fişierele şi cu folderele 74
Cum vedem ce foldere şi ce fişiere avem pe mediile de stocare 75
Datele principale ale unei ferestre 75
Cum ştergem un fişier sau un folder 78
Prima metodă de a şterge un fişier 80

A doua metodă de a şterge un fişier sau un folder 83
Cum ştergem mai multe fişiere sau/şi foldere deodată 83
Prima metodă de a copia un fişier sau un folder de pe un mediu (suport) de stocare pe alt mediu de stocare 83
Alte metode de copiere 83
Mutarea fişierelor (dosarelor) de pe un mediu de stocare pe altul 84
Cum instalăm un periferic 84
Instalarea de aplicaţii (programe) 85
Windows XP 88
Cum închizi calculatorul? 94

4. Microsoft Office 97

Ansambluri de aplicaţii pentru birouri 97
Ansamblul de aplicaţii pentru birouri folosit pe platformele Windows 98
Open Office 99
În fine, învăţăm să facem ceva! 99
În Microsoft Word, ai voie să greşeşti 99
Să deschidem Word-ul 100
S-a deschis Word-ul; ce vezi? 101
Primele litere; litere mici, litere mari, Shift şi Caps Lock 103
Literele specifice alfabetului limbii române 107
Continuă să scrii poezia Laudă limbii române 109
Salvează poezia! 112
Deplasarea cursorului 113
Ce facem dacă am sărit o literă, un cuvânt sau o secvenţă mai lungă de text 114
Ce facem dacă am introdus în plus o literă, un cuvânt sau o secvenţă mai lungă de text 115
Cum mutăm porţiuni de text dintr-un loc într-altul 115
Cum copiem porţiuni de text dintr-un loc într-altul 116
Metoda Găseşte şi Înlocuieşte 116
Găseşte! 117
Numerotarea paginilor (introducerea coloncifrului) 110
Vrei să vezi cum arată documentul tău pe hârtie? Imprimă-l! 119
Tehnoredactarea documentelor 119
Ce e un font 119

Cum scoatem în evidență unele părți din text 123
Filat la dreapta sau filat la stânga 127
Bumbi şi numere... 128
Modificarea marginilor albe 129
Îmbină textul cu imagini – sau împănează-l cu tabele .. 131
Cum închid documentul în care lucrez 132

5. Internetul şi poşta electronică 135

Ce este Internetul 136
Pachete de 0 şi 1 137
Despre furnizorii de servicii Internet 137
De la kilobiți pe secundă la terabiți pe secundă 138
Demultiplexarea 139
E-mail şi snail mail 140
Indiferent de platformă 141
Servere... 142
...şi clienți 142
Cum te conectezi la Internet 143
Conectarea la Internet prin dial-up 144
ClickNet 145
Să navigăm! Toate pânzele sus! 150
Ce informații poți găsi pe Internet 154
Link-uri 155
Ce pasiune ai? 159
Ce-i într-un nume? 160
Atenție la viruşi! 160
Ce este poşta electronică 161
Outlook Express 162
Ce facem când nu avem un cont de e-mail? 168
Hotmail 170
Messenger 171
Hotmail Messenger 174
Şi apoi vei trece la programare... 174

Vasile Poenaru

ACASĂ

Mă numesc Vasile Poenaru.

Sunt scriitor, profesor, lexicograf, editor și infoprenor. Am înființat trei edituri și o firmă de găzduire web. De la numele uneia dintre edituri, mi s-a spus "Domnul Coresi". De aici și numele meu de domeniu *coresi.net*.

Am scris o carte despre folosirea calculatorului și manuale de uz intern pentru instruirea inginerilor de sistem în anumite echipamente de telecomunicații produse de Cisco Systems. Am fost CCNA, CCDA, CCNP, CCNA-WAN și am trecut examenul scris pentru CCIE. La proba practică nu m-am mai prezentat, trebuind să lucrez asupra lui GERDI (The Great English-Romanian Dictionary of Idioms – Marele Dicționar De Expresii Englez-Român).

Am predat cursuri de limba engleză de la copii de 4 ani la studenții Universității din București. Am predat de asemenea cursuri de

Ce vă ofer

Îmi face plăcere să vă împărtășesc din experiența mea editorială și cea legată de informatică și Internet

Vă ajut să vă ***publicați***, *promovați* și *vindeți online* cartea dumneavoastră electronică: ***apăsați aici***.

Vă dau răspunsuri la următoarele întrebări:

- Ce este un infoprenor?
- Cum câștigi bani online?
- De ce să scriu și să public o carte electronică (eCarte: *calc de structură după* eBook)?
- Ce beneficii îmi poate aduce eCartea mea?
- Cum scriu o eCarte?
- Ce aplicații folosesc pentru realizarea unei eCărți?
- Cum folosesc aceste aplicații?
- Ce înseamnă PDF, EPUB, Kindle?
- Cum se scrie o eCarte pentru a putea fi publicată pe Amazon și citită pe Kindle?
- Cum aflu cine are nevoie de cartea mea?
- Cum securizez eCartea mea pentru a fi protejată pe Internet?
- Cum public eCartea mea pe Internet?
- Cum vând eCartea mea online?
- Cum încasez banii de la clienți?
- Cum îmi fac un cont pe PayPal?
- Cum îmi fac propriul site?
- Unde găzduiesc site-ul meu?
- Cum atrag vizitatori pe site-ul meu?
- Ce este un cuvânt-cheie (keyword)?

Îți place Eminescu?

Apasă aici!

Obțineți cărți și eCărți CORESI gratuit sau la prețuri foarte mici (de la 5 RON)!

Vă rog să folosiți link-urile de mai jos pentru a descoperi cum puteți obține, gratuit sau la prețuri foarte mici, cărți electronice sau cărți tipărite pe hârtie publicate de Editura CORESI.

- eCărți gratuite
- Cărți la prețul de 5 lei
- Cărți cu reducere de 25%